
LA REVUE DE TOUS LES JEUX MICRO ET VIDEO
GAME MAG
17 F
M 4667 - 12 - 17,00 F
3794667017002 00120
NOVEMBRE 1988
N°12
CONCOURS
Dans la course avec René Metge, un Amiga, un Atari ST, un Jumbo, des baladeurs...
RAMBO III
« TON PIRE CAUCHEMAR »
JEUX :
Elite,
Barbarian II
Galactic Conqueror,
p. 10, 11 (...) 17
944 TURBO CUP :
TOUTES LES COURSES
RESCUES
Phantasie III,
Barbarian II,
King's Quest III
p. 22, 23 (...) 31
UN INCONNU, VETU D'UNE ETRANGE MANIERE, ARRIVA DANS NOTRE CITE...
loriciels
FUSION 2

MENU

MICRO HOROSCOPE



BELIER
21 mars/20 avril

Ça va être votre fête ! Si vous continuez ainsi à jouer avec votre disquette, ne vous étonnez pas qu'elle se rebiffe parfois !



TAUREAU
21 avril/20 mai

Ce mois de novembre ressemblera étrangement à votre cher mois de mai. N'abusez tout de même pas du joystick en jouant avec Emanuelle !



GÉMEAUX
21 mai/21 juin

Risquez-vous, osez, tentez l'impossible ce mois-ci. Par exemple, faites tous les rescues de Game et relevez les erreurs !



CANCER
22 juin/22 juil.

Pas de chance. Vous saviez bien pourtant qu'il est impossible de rentrer à deux dans la Porsche de 944, surtout pour ce que vous aviez à faire.



LION
23 juil./23 août

La création est au rendez-vous. Profitez en pour envoyer votre programme génial même si votre copine vous dit qu'il est nul. C'est rien qu'une jalouse !



VIERGE
24 août/23 sept.

Heureusement que Barbarian II vient d'arriver. Parce qu'à force de jouer

Game Mag est édité par Laser Presse SA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. Directeur de la publication : Jean Kaminsky. **Rédactrice en chef** : Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint** : Yves Huitric. **Secrétaire de rédaction** : Gaëlle Pillot. **Ont collaboré à ce numéro** : Laurent Bousquet, Captain, Laurent Charbonnel, Cyrion, J-M. Maman, Stumpik, J-M. S. **Directeur de la fabrication** : Jean-Jacques Galmiche. **Maquette** : Thierry Martinez, Laurence Floquet. **Montage** : Jean-Baptiste Ballériaud, Michel Lhopitault.
Photocomposition : LPI. **Impression** : La Haye-Mureaux.
ADMINISTRATION.
Diffusion : Bertrand Desroches. **Abonnements** : Martine Lapierre au (1) 43 98 01 71. **Comptabilité** : Marie Sauval-Laplace.
REGIE PUBLICITAIRE. Neo-Média, 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé, tél.(1) 43 98 22 22. **Chef de publicité** : Thierry Cagnion. **Assistante de publicité** : Mick Deret. **Commission paritaire** n° 69 595. **Dépôt légal** : 4e trimestre 1988. *(Ce numéro comporte un encart d'abonnement non folioté.)*

avec la souris, vous commenciez à avoir des crampes.



BALANCE
24 sept/23 oct

Il ne suffit pas d'avoir Elite pour s'identifier à la crème des joueurs. Un peu de nerfs, les boeufs !



SCORPION
24 oct/22 nov

Novembre est votre mois. Savourez le bien, votre Rambo ne sera pas toujours là avec son arc, ses flèches et cette lueur virile d'intelligence dans les yeux.



SAGITTAIRE
23 nov/21 déc

Avant de s'en servir, vous le saviez déjà ... Vous allez réussir des prouesses avec Flight Simulator III, des figures jamais vues. Accrochez-vous au manche.



CAPRICORNE
22 déc/19 janv

Freinez votre enthousiasme, surtout pour Mariana. Vous savez ce qu'elle a fait l'autre jour à notre cher barbare ? Elle l'a épilé ... à la hache. Elle ne supporte pas d'être prise à rebrousse-poils.



VERSEAU
20 janv/19 fév

Jupiter vous protège toujours, mais ce n'est pas une raison pour abuser des Petits Malins. Allez plutôt voir l'Ours. Vous savez, celui qui a vu l'homme !



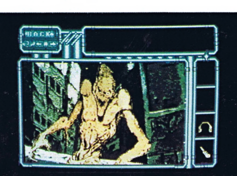
POISSONS
20 fév/20 mars

Toujours entre deux eaux, plutôt qu'entre deux 20 (non, vins), vous serez un rien glauque. Entraînez-vous à 20 000 Lieux sous les Mers (non, les maires).

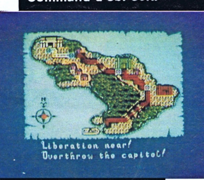
APRES ARKANOID, SUPER HANG ON, OUT RUN, OPERATION WOLF, ... AFTER BURNER L'UNE DES STARS DE L'ARCADE A OPERE SA CONVERSION MICRO...

BD.CINÉ

PREVIEWS



La touche finale va bientôt être donnée à Final Command d'Ubi Soft.



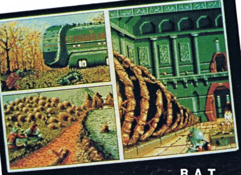
Guerilla War (Ocean).



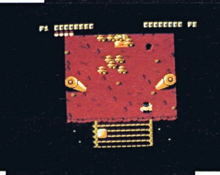
Comme avec Barbarian II (Palace Software), Titus profite d'un premier succès et d'un nom, Crazy Cars, pour sortir une nouveauté tant dans le domaine des graphismes que du scénario : c'est Crazy Cars II...



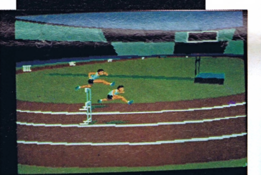
Baloo, Mowgli, Baghera, Sherkan, en cinémascope micro sortiront en décembre chez Coktel Vision. Le peu d'images que nous ayons pu voir laissent présager un super produit !



B.A.T. (Ubi Soft) arrive. Les écrans sont fabuleusement dessinés, quant au jeu, nombreux sont ceux qui y adhèrent déjà...



Victory Road.



Encore une première sur PC. Le nouvel Epyx tant attendu sur les Jeux olympiques d'été possède enfin un écran !



Iron Tracker (Microïds).



Premier logiciel érotique, Emanuelle (tiré du roman d'Emanuelle Arsan) est un jeu d'aventure, d'humour et de séduction signé Coktel Vision.

RAMBO III

OCEAN-ACTION

Salade russe, couscous afghan

Commençons par le plus mauvais, c'est-à-dire le film. Pour une fois Rambo ne part pas casser du « jaune ». Non, cette fois, notre Musclor ricain exporte ses pectoraux vers les plaines plus arides de l'Afghanistan, où la conduite de l'Ours russe ne lui plaît guère. Il faut dire aussi que ces sacrés communistes font tout pour l'énerver, puisqu'ils ont enlevé, devinez qui ? son fidèle colonel-instructeur ! Trop, c'est trop ! Rambo reprend donc du service et part seul affronter l'armée russe en Afghanistan... Résultat : un film d'une nullité affligeante, à pleurer de tristesse. Sans snobisme.

Heureusement, le logiciel...

...est franchement réussi, bien qu'il suive pas à pas le scénario stupide du film. Vous êtes Rambo : la preuve, vous voyez exactement ce qu'il voit, c'est-à-dire une marée de soldats russes qui foncent vers vous Kalachnikov au poing, avec une arrière-garde de chars pour les soutenir et vous bombarder, plus un arrière-plan de montagnes pelées qui donnent chaud et soif dès les premiers coups de feu.

Vous êtes Rambo, donc votre action est simple, et votre raisonnement primaire : il faut tirer sur tout ce qui bouge, ce qui se fait très bien à l'aide d'un curseur déplaçable sur tout l'écran avec le joystick (pour viser) et avec le bouton de tir (pour tirer). C'est tout.

C'est pourtant suffisant pour faire un très bon jeu d'action. D'abord, l'animation est extrêmement rapide et fluide. Ensuite, elle est soignée dans ses moindres détails : le sol sablonneux défile devant vous ; les soldats apparaissent tout petits et grossissent en s'approchant ; quand vous les touchez, ils ne disparaissent pas bêtement, mais lèvent les bras et basculent sous l'impact avec une grimace de douleur, comme des vrais.

Les chars sont aussi très bien dessinés, et leurs projectiles (bombes ou missiles) grossissent aussi en vous arrivant sur la carcasse. Enfin, l'immobilité de l'arrière-plan des montagnes conjuguée avec le défilement du sol donne une impression de vitesse saisissante... Une qualité de graphisme et d'animation rare !

Les niveaux suivants ne sont pas décevants : combat autour et dans la forteresse. L'affichage coupe moins le souffle, mais l'exercice de tir est moins brutal, et recèle même quelques « trucs » tactiques amusants à découvrir... Bref, c'est le genre de jeu qu'on ne goûte vraiment qu'en y jouant, et beaucoup !

Jean-Michel



Une simulation automobile à l'échelle d'un simulateur de vol : croisements, coupes au travers de le campagne et vitesse assurée, le tout ficelé par un scénario au label Microïds.



La célèbre BD, la Quête de l'Oiseau du Temps, adaptée par Infogrames.



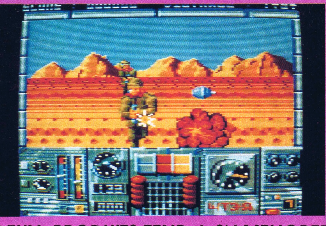
Hergé frappe encore. Comment vont ces chers Capitaine Haddock, Professeur Tournesol et Milou ? encore et toujours par Infogrames.



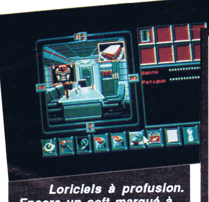
Remue-méninges, Neuro Gym, la gymnastique des neurones, est un soft qui vous permettra d'avoir une appréciation de votre QI (Quotien Intellectuel), pour ceux qui en possèdent un, bien sûr...

MATEZ !

RAMBO III



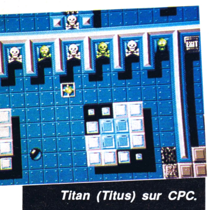
LA CARRIERE MICRO DE RAMBO SUIT FIDELEMENT SA CARRIERE CINE. UN NOUVEAU RAMBO SUR LES ECRANS, UN NOUVEAU RAMBO SUR LES MONITEURS. LE PARALLELE NE S'ARRETE PAS LA, CAR LA QUALITE DES DEUX PRODUITS TEND A S'AMELIORER.



Loriciels à profusion. Encore un soft marqué à l'emblème du chat. Ce jeu d'aventure se déroule dans un vaisseau spatial où les robots ont apparemment disjoncté.



A ne pas confondre ! Deux logiciels portent le même nom: Fusion 2, le premier sorti Loriciels) et Fusion (jeu d'action d'Electronic Arts) ci-dessus.



Titan (Titus) sur CPC.



Il y eu le I, puis le II, voici maintenant le III. Un Flight Simulator encore plus affiné sort sur PC en attendant les prochaines versions...

AU FESTIVAL ET AILLEURS...

NOVEMBRE EST LA ET SES FEUILLES D'AUTOMNE AUSSI. COMME ELLES, LES NEWS SE RAMASSENT A LA PELLE. LES SOFTS DEVIENNENT DE PLUS EN PLUS BEAUX, PAREILS A NOS JOURNAUX !



40 000 F.

Vite ! Vous n'avez plus que jusqu'au 15 novembre pour déposer votre dossier d'inscription au Grand Prix du Logiciel Etudiant. Mais la date limite d'envoi de votre logiciel lui-même est fixée au 31 janvier 1989. De quoi passer vos vacances de fin d'année à programmer, si vous voulez gagner un voyage d'une semaine au Japon, ou un tour au Comdex de Las Vegas, ou encore un Bull Micral 15. Plus 40.000 F d'espace publicitaire pour promouvoir votre soft... Tentant, hein ? Renseignements auprès de Véronique Martin, tél.:(1) 42 78 95 45.

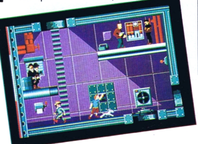
EN SACRIFICE A EXXOS

A l'occasion de la présentation de Purple Saturn Day, Ere Informatique a offert un ordinateur en sacrifice à Exxos (on plaint les nombreux lecteurs qui rêvent de s'offrir un micro !). Philippe Ulrich, les cheveux teints en vert fluo, les yeux cachés par des lunettes noires, asséna les premiers coups de masse sur le malheureux CPC 664 aux cris de Ata Ata Hoglo Hulu. Les débris de la machine sur laquelle avait été développée l'Arche du Capitaine Blood furent ensuite jetés en pâture à la foule. Et pour annoncer qoui ? La sortie prochaine de Purple Saturn Day (sur ST, puis CPC et Amiga).



BD TINTIN LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS

Tintin sur la Lune, malgré ses trente ans d'âge, a fait un come back remarqué sur le stand d'Infogrames : l'adaptation de la célébrissime bande dessinée d'Hergé est absolument splendide. *La Quête de l'Oiseau du Temps* tirée de l'illustre BD est un jeu de rôle d'un genre nouveau dans lequel le joueur dirige quatre personnage dans l'univers d'Akbar (sur PC et Atari pour l'instant).



B.A.T.

Drôle d'ambiance chez Ubi Soft qui présentait le *B.A.T.* (Bureau des affaires temporelles), sur ST et Amstrad, l'un des services secrets du futur... Quatre écrans simultanés, des bonds dans le temps étourdissants : ça semble très séduisant ! Le magazine *Jeux et Stratégie* organisait d'ailleurs un concours sur et avec *B.A.T.* Toujours chez Ubi, de tout nouveaux jeux pas encore finalisés, tournant en vidéo : *Iron Lord*, la saga médiévale tant attendue ; l'impressionnant *Final Command* dont les dessins morbides donnent froid dans le dos ; *Skateball*, un mélange très très sauvage de hockey sur glace, de football, et de rollerball... Enfin, *Puffy's Saga*, un jeu d'arcade plein d'humour : un lointain, très lointain descendant de *Pac Man*, projeté dans un univers à la *Gauntlet*, plein de dragons et d'êtres magiques.

CASSE-COU

Oui, mais sans risque ! Car, quoi de plus confortable que de devenir cascadeur professionnel à travers un logiciel de cinglé qui vous met aux commandes d'une Porsche (rouge bien sûr), dotée d'un canon laser, d'ailes rétractables, et de moteurs sous-marins ?.. Ce sera *Stuntman*, d'Infogrames, sur Atari, Pc, Amiga, Amstrad. Pas avant janvier prochain, hélas.

N'OUBLIEZ PAS LE GUIDE



Ouah ! Le beau château de jeu d'aventure ! Vous n'y êtes pas... Ce que vous voyez est la photo digitalisée d'un de nos châteaux français. Sur Amiga 2000. A l'intérieur d'un système dénommé « borne touristique », qui remplacera bientôt l'employé bougon des syndicats d'initiative, et vous guidera en quelques écrans et en quelques images vers les curiosités touristiques du coin. Installation pendant l'été prochain.

JEUX MICRO-OLYMPIQUES

Epyx organisa sur l'Espace Animation la finale des Jeux micro-olympiques. Dans un décor hivernal de sapins givrés, les concurrents se départagèrent tout au long des épreuves de *The Games, Winter Editions*. La version Atari (avec des graphismes dignes de la machine) était assez diffile : dix jours à La Plagne, remontées comprises, récompensèrent Michel Cyprien, 19 ans, le vainqueur de la finale. Thomas Ques, 16 ans, et Igor Silverstein, 14 ans, le suivaient de près. A la luge, Michel Cyprien mis 26« 08, au ski de fond, 18« 02, au patinage de vitesse 19« 74. Son saut n'était que de 229,70 m, mais toutes épreuves confondues, il fut le meilleur.

LE SHOW-BIZ ATTAQUE

Attention : le show-business, le grand, le vrai, débarque en force dans l'univers de la micro-informatique. Avec deux éditeurs de premier plan, Delphine Productions (l'excellent Richard Cleydermann entre autres...) et Virgin (..). Delphine Productions lancera ses deux premiers produits à la fin de l'année, un jeu d'arcade/aventure avec un gros musclé (encore !) perdu dans une succession de couloirs défilants à vive allure, embouteillés par des légions de monstres, et un jeu d'arcade pure, étonnant, avec un gladiateur effectuant des loopings sur des passerelles pour écraser des aliens, cela en plus de cent couleurs simultanément : exploit technique !

Ces deux titres sortiront d'abord sur Amiga, puis sur ST et Amstrad CPC. Mais le plus fou, c'est bien sûr la musique de ces jeux, créée par les spécialistes des studios Delphine, à partir de vrais sons d'instruments (batterie, saxo, guitare, violon, etc) reproduits par sampler, et orchestrés par l'Amiga. Nous avons pu entendre en avant-première ces bandes-son : prodigieux, du jamais entendu sur un micro !

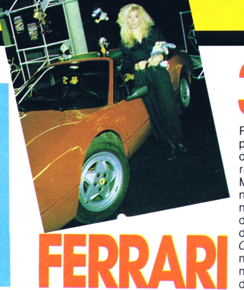
Virgin, de son côté, reprend la distribution de la console Sega, avec un sacré catalogue de nouveautés pour la fin de l'année et 89 : la suite de *Wonder Boy*, deux jeux de tir et de vitesse en perspective aussi beaux qu'*Afterburner*, un *Rambo III* à jouer avec le pistolet Lightphaser, et quelques jeux de société informatisés, dont le fameux *Monopoly*... Et on en oublie ! D'ailleurs, quand vous lirez ces lignes, Virgin aura ouvert son magasin sur les Champs-Elysées : console Sega à tous les étages, logiciels Virgin, disques évidemment, livres et vidéo pour bientôt, jeux de société peut-être à l'avenir... Plus un club Sega revivifié et un serveur Minitel Sega spécial trucs, concours et nouveautés. En tous cas, les sociétés Delphine comme Virgin voient les choses en grand et dans le luxe : un hôtel particulier dans le XVIIe pour les bureaux de la première, un loft sur plusieurs étages, redécoré high-tech, et donnant sur la place des Vosges pour la seconde et son incroyable président ..., qui préfère vivre sur une péniche et n'a pas hésité à traverser l'Atlantique en solitaire ! Show-biz oblige.





HIGHWAY PATROL

Microds a présenté sur son stand une foule de pré- versions : *Iron Trackers*, un jeu d'aventure et d'action à bord d'un quad bondissant, *Highway Patrol* et *Chicago 88*, une poursuite infernale en voiture parsemée d'embûches et de cascades. De plus, pour les fêtes de fin d'année, Microds prépare une compilation de choc : trois super-jeux pour le prix d'un seul : *Quad, Grand Prix 500 cc* et *Super Ski* sur une seule disquette ! *Super Ski* de Microds faisait l'objet d'un concours qui a connu un incroyable succès : pendant trois jours, 321 concurrents se sont mesurés sur la poudreuse des pistes les plus rapides. Didier Jurbet, Gilles Chetelat et Hervé Noiret ont été les heureux vainqueurs d'un lecteur compact disque avec respectivement 39.917, 39.848 et 39.984 points...

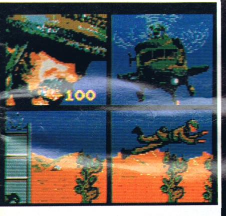


FERRARI 328-GTS

Plus de 25 000 visiteurs se sont pressés durant trois jours dans les deux ailes de l'Espace Champerret, où se tenait le Festival de la Micro, édition 88. De nombreuses nouveautés étaient là. Dès les premières heures, il y avait une foule dense et extasiée autour du stand de Titus pour essayer *Galactic Conqueror* sur ST et *Crazy Cars II* mis en valeur sur le stand par une magnifique Ferrari 328 GTS grandeur nature !

SERVICE MAXI

Chez Cobra Soft, les caisses de munition (des disquettes peut-être ?) avaient été mises à l'abri sous des filets de camouflages, mais les stocks d'Action Service - nominé pour les Tilts d'Or - s'étalaient généreusement. Ceux qui préféraient les combats financiers, jouaient à Maxi-Bourse, une simulation financière adaptée du jeu de société de même nom.



OPERATION WOLF

Microprose n'avait rien d'autre à montrer qu'un *Gunship* vrombissant dans une pénombre inquiétante. D'ailleurs, avec non moins de violence, la guerre faisait rage aussi au stand voisin d'Ocean avec la fabuleuse adaptation de l'arcade *Operation Wolf*.

SUCCES !

L'Arche du Captain Blood se voulait un grand soft international... C'est réussi ! Le très beau programme d'Ere Informatique/Exxos a conquis les Etats-Unis comme Mireille Mathieu, la Grande-Bretagne comme Jean-Michel Jarre, et le Japon comme Richard Cleydermann. Des preuves ? Nous en avons ! Beaucoup d'articles élogieux dans la presse informatique de ces pays, dont un magnifique banc d'essai de deux pages dans un magazine japonais, dont vous pouvez voir ci-contre un extrait. Remarquez, pour ce banc d'essai-là, il est difficile de dire si les testeurs ont apprécié ou non... Peu importe. Hardi les petits gars du soft français !

CONCOURS CREATION

Au moment où nous inscrivons ces lignes, un seul nous a envoyé une disquette de ses créations (graphiques d'ailleurs). Si beaucoup d'entre vous sont passés à côté de cette nouvelle rubrique et du concours qui est censé la lancer, peut-être notre annonce n'était-elle pas suffisamment explicite.

Game lance donc une nouvelle rubrique appelée Créations. Celle-ci vous est d'ailleurs toute dédiée, car ce sont vos oeuvres tant graphiques, musicales que de programmation que nous souhaitons découvrir.

Chaque mois, nous publierons dans Game les écrans de dessins qui nous auront fait craquer et éditerons une disquette contenant les meilleures musiques reçues ainsi que le ou les meilleurs programmes de jeu que vous nous enverrez.

A cause du trop grand nombre de micros et de la difficulté de mise en place de cette édition de cassettes, la rubrique n'est ouverte pour l'instant qu'aux Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, Commodore 64, Thomson et PC.

Lors de vos envois, n'oubliez pas de spécifier le nom et la version du logiciel utilisé pour réaliser vos graphismes ou musiques.

Nous vous rappelons également qu'un concours doté d'une chaîne portable laser, de lecteurs de compact disc et de baladeurs, est en route. Il se déroule sur deux mois (clôture le 31 décembre 1988) et récompensera les meilleurs envois. N'est-ce pas une superbe idée pour entamer une nouvelle rubrique ?

High score

D'autre part, si vous réalisez des scores vertigineux sur tel ou tel jeu, nous souhaiterions les publier. Néanmoins, afin que vous ne nous envoyiez pas n'importe quel score farfelu, nous désirerions les recevoir avec photos d'écran à l'appui. Au mois prochain ... On adore crouler sous le poids du courrier!





Arrivée sur le planétoïde artificiel Albedo : centre d'entraînement et d'épreuves pour les plus valeureux de la galaxie.

D'abord, quatre exercices ; tous se déroulent dans des caissons sans gravité ; le jeune apprenti est enfermé avec un monstre ou une entité galactique. A peu de chose près, ces monstres ont la même attitude : ils se dirigent vers le novice, palpitent, puis éclatent en une multitude de fragments.

Le grand art est alors de détruire toutes ces particules pour marquer un score élevé dans un temps déterminé, qualificatif pour les vraies épreuves, dont presque seule la difficulté change. Pas simple : les déplacements sans gravité sont imprécis, inutile d'accuser la souris, le joystick ou le clavier, c'est pareil, et on tire la tête en bas ou en tournoyant sans trop savoir ce qu'on fait.
Bref, on retrouve une sorte d'astéroïdes mâtinée de *Space Invaders*, très malcommode à manier, répétée à plusieurs exemplaires sans grande originalité. Bien que le graphisme soit excellent, les exercices d'entraînement comme les épreuves distillent un ennui certain.

On se calme

Et beaucoup d'énervement. On préférera de beaucoup, si on a eu la patience de les atteindre, les épreuves sportives à deux joueurs : tir sur cibles simultané, concours pour « passer entre les gouttes » d'une pluie radioactive, tir laser sur des miroirs et sur son adversaire, ou encore hockey photo-magnétique à un contre un. Rien d'absolument génial, mais la simplicité de ces jeux les rend aussitôt amusants, et leur maniement est cette fois-ci tout à fait correct.
Dans l'ensemble, le bilan est finalement décevant. Car *Albedo* profite juste des fabuleuses possibilités du ST pour générer une belle collection de sprites intergalactiques, animés de mouvement certes souples, mais hasardeux. A part cela, des décors colorés et inquiétants, mais qui servent avant tout à différencier une épreuve de l'autre. Et des principes de jeu sans invention, répétitifs, et qui n'apportent quasiment rien à l'histoire des jeux sur micro. On retiendra juste qu'*Albedo* offre une bonne douzaine de jeux d'arcades dans un seul soft, bravo, mais la quantité ne fait pas la qualité... Ah, la musique, quand même : un chef-d'œuvre.

J.-M. Maman

ATARI ST	
■ **Pour**	AGE 10 ANS
- Tout, tout, tout..	
- graphismes	DUREE 6 mois
- nouveautés	
■ **Contre**	NOTE 16/20
- demande un temps assez long d'adaptation	

CONCOURS GALACTIC CONQUEROR

UN ATARI ST EN JEU

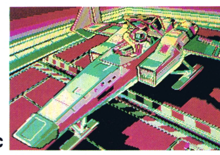
GALACTIC CONQUEROR DE TITUS A ETE ADAPTE SUR DE NOMBREUSES MACHINES. RETROUVEZ POUR CHACUNE DE CES QUATRE PHOTOS D'ECRAN (CI-DESSOUS), LE MICRO-ORDINATEUR (ATARI, AMIGA, AMSTRAD CPC, PC) AUQUEL CELLES-CI CORRESPONDENT...



A



B


C



D

LOTS

1 - Un Atari ST.
2e au 4e - Trois logiciels Titus.
5e au 30e - Un logiciel Titus.
(Logiciels à choisir dans le catalogue Titus).

REGLEMENT

1 - Vous avez jusqu'au 15 décembre 1988 (le cachet de la poste faisant foi), pour nous envoyer votre coupon-réponse (ci-dessous) **sur carte postale uniquement** à l'adresse suivante: Game Mag, Concours Galactic Conqueror/Titus, 5/7 rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.
2 - La liste des gagnants sera publiée dans Game Mag n°14 (parution datée janvier).
3 - les gagnants ex-aequo seront tirés au sort par les équipes de Game et Titus.

CONCOURS GAME-MAG/TITUS
GALACTIC CONQUEROR

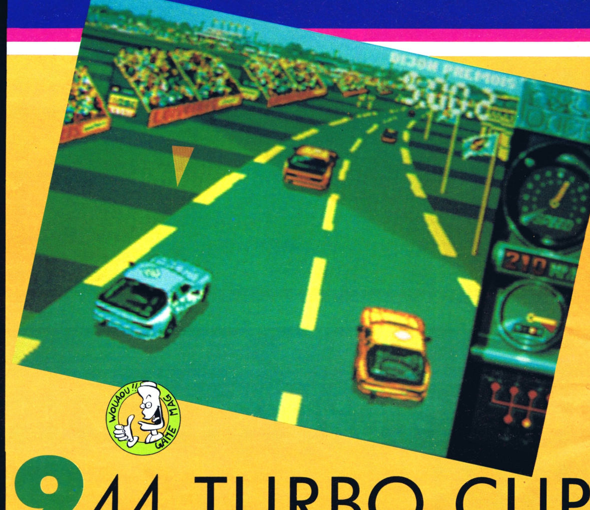
Coupon-réponse à retourner à l'adresse suivante: Game Mag, Concours Galactic Conqueror/Titus, 5/7 rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.

A QUEL MICRO CORRESPOND CET ECRAN ?

A: ....
B: ....
C: ....
D: ....

Nom: .... Prénom: ....
Rue: ....
Ville: .... CP: .... Micro: ....

Attention: toutes vos réponses doivent nous parvenir sur carte postale obligatoirement pour être validées.



944 TURBO CUP

LORICIELS - SIMULATION/ACTION



Triple vainqueur du Rallye Paris Dakar, René Metge a couru toute cette saison sur une Porsche 944 turbo aux couleurs de Loriciels. Du sponsoring à la création, il n'y avait qu'un pas, que l'éditeur a vite franchi...

J'en ai encore les oreilles qui frémissent

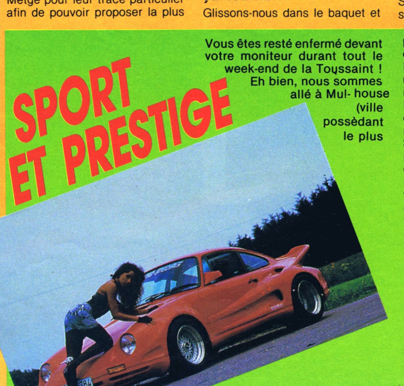
Ces premières sensations sont tout d'abord auditives. Dès la mise en action du jeu, des bruitages digitalisés d'une véritable Porsche 944 turbo viennent s'inscruster sur le fond musical de présentation, l'entrée en matière est plus que prometteuse...
Quatre circuits parmi la dizaine que comporte le championnat français ont été choisis par l'équipe de Loriciels et René Metge pour leur tracé particulier afin de pouvoir proposer la plus grande gamme de courbes, lignes droites, épingles ou chicanes rencontrées par un coureur de ce type d'épreuve.
Ces quatre circuit sont le circuit du Castelet (le Paul Ricard), Dijon Prenoit, Magny-Cours et Nogaro. Avant chaque course, le pilote de la 944 procède aux essais qui sanctionneront sa place sur la grille de départ.

Contact, moteur, ça tourne...

Glissons-nous dans le baquet et attachons le harnais. La plus grande partie de l'écran est réservée à la vue du circuit. La caméra ne se trouve plus comme pour la plupart des jeux de conduite dans l'habitacle ou juste derrière la voiture, mais en hauteur. L'impression de suivre la course d'hélicoptère en vue plongeante est saisissante.
Les compteurs (vitesse et compte tour) ainsi que le levier de changement de vitesses se trouve sur la droite de l'écran. Dans cette même fenêtre s'inscrivent les temps au tour et le chrono final. Les commandes sont de plusieurs types, joystick(s) ou/et clavier. Tiens un (s) à joystick ! Pourrait-on piloter à plusieurs ? Et bien non, c'est encore plus fort...
944 Turbo Cup a une histoire qui mérite d'être racontée. Laurant Weill, Marc Bayle et Philippe Seban, les trois gouvernails de la société Loriciels tous passionnés

SPORT ET PRESTIGE

Vous êtes resté enfermé devant votre moniteur durant tout le week-end de la Toussaint ! Eh bien, nous sommes allé à Mul- house (ville possèdant le plus prestigieux musée automobile du monde) où se tenait Sport et Prestige seconde exposition du même nom. Les belles y avaient rendez-vous avec les bêtes... Les noms les plus prestigieux de l'automobile y étaient réunis .
Salon à vocation européenne pas excellence, nombreux étaient les visiteurs et exposants étrangers. Si par hasard vous étiez des fans de voiture de course, vous pouvez toujours vous rattraper en vous rendant au salon de la voiture de course courant février (1989 évidemment)...
L'auto logiciel se décompose en deux grands types de jeu : les simulateurs et les jeux d'action, avec de nombreuses variantes simulateur/action plus ou moins action ou simulateur. Ce tableau devrait vous permettre de découvrir toute la gamme des jeux de simulation ou d'action automobiles tournant sur votre micro-ordinateur.





A vous de jouer

GAGNEZ 130 F

Abonnez-vous dès aujourd'hui pour 1 an

Economisez 40 F + 1 cadeau

GAGNEZ 110 F

Abonnez-vous dès aujourd'hui pour un essai de 6 mois

Economisez 20 F + 1 cadeau



CADEAU

Un porte monnaie bracelet-montre d'une valeur de **90 F** ▶

ABONNEMENT

A retourner,
accompagné de votre
règlement à :



LASER PRESSE
Service Abonnement
5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT MANDE

□ Oui je m'abonne aux **6** prochains numéros de GAME MAG au tarif privilégié de **82 F** au lieu de **102 F** (soit une économie de **20 F** sur le prix de vente au numéro)
(Europe : 224 F, Air mail : 284 F)

□ Je recevrai mon cadeau de bienvenue

□ Oui je désire m'abonner aux **12** prochains numéros de GAME MAG au tarif privilégié de **164 F** au lieu de **204 F** (soit une économie de **40 F** sur le prix de vente au numéro)
(Europe : 224 F, Air mail : 284 F)

□ Je recevrai mon cadeau de bienvenue

Je joins mon règlement par :
Chèque bancaire □ Chèque postal □ Mandat □

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....

Offre limitée jusqu'au 1/01/89

de course automobile, sont devenus sponsors sur un véritable coup de cœur (le charme de René Metge avait agi). C'est ainsi qu'apparut sur les circuits, au printemps, une Porsche 944 turbo bleue immaculée (couleurs de Loriciels) portant chats, peints sur les flans...
La création du logiciel n'était alors pas d'actualité et l'idée ne s'imposa qu'un peu plus tard. Nombreuses furent les rencontres sur et hors circuits entre René et la sainte trinité où s'ébauchèrent les grandes lignes du futur produit : *944 Turbo Cup*.

Metge alors !

La 944 Turbo Cup est une formule de championnat n'engageant que des Porsche 944 turbo où les modifications par rapport aux véhicules de série sont assez minimes. Ce championnat gagné la saison passée par René Metge lui-même (troisième cette saison) est organisée par Saunoto importateur et préparateur de voitures de course ou de rallye.
Les courses se disputent sur le territoire français (l'Allemagne et la Grande-Bretagne ayant elles-mêmes leur propre championnat) de Rouen à Nogaro en passant par Montléry ou Dijon, entre autres...

Rêve de Revs

Il y a maintenant plusieurs années est sorti le plus complet des simulateurs de course automobile, il s'agissait de *Revs* (existe pour BBC et C64). Pour beaucoup, *Revs* a été et demeure le meilleur logiciel de course automobile qui soit. Je ne suis pas moi-même loin de partager cet avis.
Les sensations de conduite éprouvées au volant d'une voiture de course avaient été admirablement rendues par les programmeurs. Si *944 Turbo Cup* présente peu de ressemblance avec *Revs*, il reste ce petit quelque chose de sensations rarement présentes dans des versions pures et dures de soft consacré à une voiture de compétition.

Manches à balai montés en série

944 Turbo Cup propose cinq options de conduite. Le clavier et ses touches curseur ou le joystick



à position simple et boîte automatique (haut = accélération, bas = freinage, droite/gauche = direction). A l'opposé, se situe la formule à double manette de jeux. L'un des joystick sert aux commandes moteur et volant, alors que le second commande la boîte de vitesse et l'embrayage (bouton de tir). Les changements de rapports s'effectuent exactement comme avec un véritable levier de vitesse (première à droite puis en haut).
Ce mode est réservé aux initiés de *944 Turbo Cup* pour lesquels chaque circuit n'aurait plus de mystère !
Sensations assurées pour qui ne coordonne pas parfaitement ses deux mains, mais réalisme torride. A mi-chemin entre ces deux formules, celles du moteur de la boîte et du volant réunies sur une seule et même manette (boîte à position ou semi automatique).

Qualifs...

Sur les bords du circuit commencent à défiler les tribunes, alors que sur la piste, la bande pointillée a tendance à devenir de plus en plus continue. Des panneaux indiquent l'approche d'un léger virage sur la gauche. La Porsche pénètre dans la courbe (à fond de cinqième), elle n'en sortira pas. La voilà qui se met en travers, dérape et commence à partir en tonneaux. Les portes s'ouvrent, le capot fait de même, le tout dans un épais nuage de poussière. Cet accident est le plus beau jamais réalisé sur micro. Même celui de la version arcade d'*Out Run* semble bien timoré à coté, du grand art graphique et une technique de l'animation aboutie !
Rapide, fluide et réaliste sont les slogans criés par les spectateurs de *944 Turbo Cup*. Le joueur lui, s'il en bave et ne pipe mot, tout concentré qu'il est pour garder sa Porsche sur la route tout en essayant de réaliser un temps canon, n'en pense pas moins. Des gouttes de sueur commencent à perler sur son front, ses mains sont devenues moites tant il est crispé sur le manche, son rythme cardiaque s'est accéléré, en dehors des montées en régime il n'entend plus rien... Ou peut-être si, l'appel de la vraie compétition...

Sur la plus haute marche du podium

944 Turbo Cup est un superbe jeu parfaitement élaboré. Peu de choses ont été laissées au hasard (aucune d'ailleurs). La vision du joueur (de type caméra héliportée) tout d'abord est nouvelle et apporte une autre dimension à ce type de produit. Ensuite, les graphismes tant des décors que de la voiture ont certainement été retouchés à maintes reprises car les « bugs » de dessin y sont rares. Les bruitages, quand à eux, sont irréprochables, des montées en régimes aux patinages, dérapages, freinages ou décélérations. La conduite et les sensations qui en découlent sont bien proches de la réalité. La succession incessante de changement de vitesses, les passages en courbe à la limite du décrochage, la difficulté de dépassements des autres concurrents, etc., classe *944 Turbo Cup* plus dans la catégorie des simulateurs que des simples jeux d'actions. *944 Turbo Cup* mérite le partage de la plus haute marche du podium aux cotes de *Revs*. Ils ont tous deux atteint les sommets de leur catégorie...

Patrick Bourel



TOUTES LES COURSES

LOGICIELS	EDITEURS	CPC	C64	ST	AMI	PC	SPE	TO	MSX	TYPE
3D GRAND PRIX	AMSOFT	•								SIMULATEUR
944 TURBO CUP	LORICIELS	•		•	•	•				SIMULATEUR
BUGGY II	CHIP	•								ACTION
BUGGY BOY	ELITE	•	•					•		ARCADE
CRAZY CARS	TITUS	•	•	•	•	•				ACTION
DAKAR 4x4	COKTEL VISION	•		•		•		•		SIM/AC
FERRARI FORMULA ONE	ELCTRONIC ARTS			•	•					SIMULATEUR
FIRE AND FORGET	TITUS	•	•	•	•	•				ACTION
HIGHTWAY PATROL	MICROIDS	•								SIMULATEUR
NIGEL'S MANSELL	GP. MARTECH	•	•	•						SIMULATEUR
OUT RUN	US GOLD	•	•	•	•	•	•			ARCADE
OVERLANDER	ELITE	•	•	•			•			ACTION
PITSTOP	EPYX	•	•							ACTION
PITSTOP II	EPYX	•	•				•		•	AC/SIM
POLE POSITION	ACTIVISION	•	•	•	•	•	•	•	•	ARCADE
RALLY II	LORICELS	•								ACTION
REVS	FIREBIRD		•							SIMULATEUR
ROAD BLASTER	US GOLD	•	•				•			ARCADE
4x4 OFF ROAD	ACTIVISION	•	•	•		•	•			AC/SIM
SCALEXTRIC	LEISURE GENIUS	•	•						•	ACTION
SUPERSPRINT	ELECTRIC DREAMS	•		•						ARCADE
TRUCK	FIL			•						ACTION
TURBO ST	PRISM			•						ACTION

COFFRET, OFFREZ...



Le logiciel *944 Turbo Cup* ne se veut pas comme tout le monde. Il présente la particularité d'offrir en même temps que la fabuleuse simulation, une réplique exacte de la Posche 944 version « turbo cup ». Cette réplique aux couleurs de Loriciels est en métal ! Et de plus les portes et capots s'ouvrent. Cette réplique a aussi son histoire, car c'est elle qui servit (un modèle similaire) à l'éditeur pour réaliser les digits du soft (sprites de la n°10 et des concurrents. Voilà en tout cas une idée originale, car outre la valeur symbolique que représente cette réduction vis à vis du soft, elle va aussi devenir une pièce de collection. Produite par Majorette à l'intention exclusive de Loriciels, elle ne sera jamais distribuée par le fabricant. Cette Porsche n°10 de René Metge est unique...



C64 PC

BARBARIAN II

PALACE SOFTWARE - COMBAT/AVENTURE

Un gros coup de sabre et tchac ! la tête saute, le sang gicle. Ça ne vous rappelle rien ? Bien sûr, c'est Barbarian ! Fort de son succès, Palace Software et Steve Brown éditent enfin la suite de ce magnifique et sanglant jeu de combat. Ne regrettons pas cette longue et douloureuse attente.

Pour les incultes, dans *Barbarian I*, Mariana est sauvée des griffes de l'immonde Drax. Ce dernier s'est réfugié dans les donjons de son château en jurant la perte de la Cité Précieuse. Les sages ne trouvèrent qu'un seul moyen de l'arrêter : la mort.

La mission commence avec le choix du guerrier : le barbare, cette fois-ci, possède une hache ou bien Mariana, épéiste accomplie. C'est parti ! Vous entrez dans le domaine de Drax, les Terres Désolées. Dans ce niveau, un paysage sinistre et inhospitalier vous accueille avec ses six monstres différents : bêtes sauriennes mangeuses de têtes, assez impressionnantes et hommes de Néanderthal ; gorilles shooters de tibias, stabbers bipèdes avec pointe amovible, floaters cocons de papillons avec mandibules et enfin, poulets mutants déplumés ! Ramassez ici le globe et le bouclier.

Quel zoo !

Niveau 2. Les sombres cavernes précédant les donjons de Drax plongent dans un monde infesté de six autres monstres : carnivores déchiquetant à terre, gardes orcs, crabes à prendre avec des pincettes, choses glissantes ressemblant à des sirènes hideuses, gnomes de cave déloyaux et Stingers. Ramassez le bijou et la potion.

Le niveau 3, les donjons, amène au Donjon de Drax où se trouvent les maîtres des donjons, un gros porc plein de graisse, des larves géantes, des yeux au regard électrique, des orclets (ex gremlins) et gobbters serpents multipattes. Ramassez la hache et la clé.

Les six objets sont indispensables pour affronter le grand démon du niveau 4 (trois fois plus grand que

C64 ST AMI

GALACTIC CONQUEROR

TITUS-ACTION

Décidément, Titus a toujours un métro d'avance ! Hier, Fire and Forget, la course meurtrière de voitures, sortait quelques semaines avant Road Blaster, aujourd'hui, Galactic Conqueror met carrément plusieurs mois dans la vue à Galaxie Force, le jeu d'arcade.

Depuis que *Galactic Conqueror* est entre mes mains, il m'arrive bien souvent de l'appeler *Galaxie Force* (lapsus révélateur)! Rare jeu d'arcade avec *Wrec le Mans* et *After Burner* pour lequel je craque, *Galaxie Force* n'est pas sans rappeler le dernier Titus (ou inversement).

La tactique du gendarme

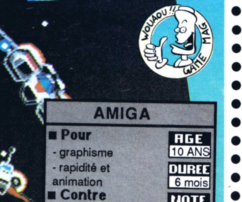
Les points communs se retrouvent essentiellement dans les qualités de vitesse et de rapidité du soft. Le scénario du jeu est lui bien différent. Au centre de la galaxie se trouvent une planète et quatre lunes, alors que quatre autres planètes se situent à la périphérie. Ces neuf astres appartiennent aux forces du Bien (vous même), et sont comme de bien entendu attaquées par de vils aliens.

Le jeu consiste à préserver la planète mère du système (fin du jeu quand les aliens y arrivent) en allant attaquer les aliens où bon vous semble dans le système, mais surtout en essayant de contrer leur avance. Pour ce faire, entre chaque phase de combat, une carte du système vous est proposée. Elle permet d'apprécier l'avancée des flottes ennemies et ainsi, en faisant preuve d'un peu (voir beaucoup) de sens tactique, d'aller à leur rencontre. Lorsque le joueur sort avec les honneurs d'une phase de combat une flotte de la Fédération prend le contrôle de cette nouvelle zone libérée...

Plus de 800 planètes des millions d'aliens !

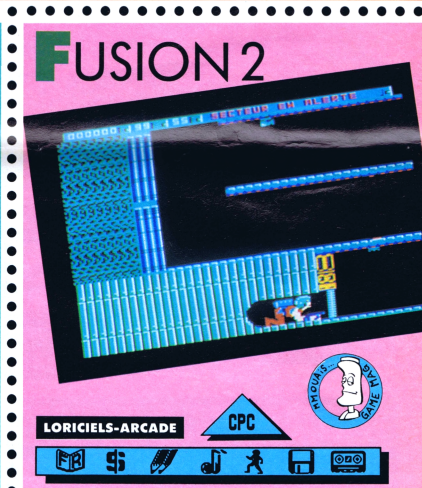
Ce ne sont pas cinq planètes à préserver *(Galaxie Force)* que propose l'éditeur mais près de huit cents (calcul approximatif). Waouh ! Le joueur peut avoir à se battre avec pas moins de neuf cents aliens lors de chaque assaut ! *Galactic Conqueror* est totalement diabolique. Les scènes de combat extrêmement rapides sont d'une telle fluidité dans les scrollings et déplacements ennemis qu'un certain nombre d'entre vous risquent de rester sans voix... Pilote aux commandes d'un chasseur intergalactique (vu de dos), horizon, planètes, diversités des aliens et couleurs, tout, tout y est pour que ce soft devienne un hit 89. Une dernière chose, le jeu possède un mode zoom (vue arrière du vaisseau) qui donne des effets saisissants.

Patrick Bourel



AMIGA	
■ Pour	AGE 10 ANS
- graphisme	
- rapidité et animation	DUREE 6 mois
■ Contre	NOTE 16/20
- c'est trop beau !!! moi je suis pas contre	

FUSION 2



LORICIELS-ARCADE

CPC

En l'an 3054, arrivèrent sur Terre des extra-terrestres. Au début, ils se montrèrent sympathiques et s'intégrèrent facilement à notre société. Mais au bout d'un moment, nous comprîmes qu'ils nous manipulaient; en effet, ils contrôlaient les ondes mentales et ainsi décidaient de faire tout ce qu'ils voulaient. Nous nous en aperçûmes trop tard : ils avaient déjà pris le pouvoir !

Cela fait maintenant dix longues années qu'ils ont instauré leur régime tyrannique et sanguinaire. Heureusement, la résistance terrienne existe et mène la vie dure aux envahisseurs. Seulement voilà, ils ont besoin d'un homme pour s'infiltrer dans le quartier général ennemi, et détruire l'ordinateur central qui permet aux aliens de recharger leurs armes. Qui pourrait être assez fou pour présenter sa candidature à une si sale besogne ? Qui, sinon vous ?

vous !), et évidemment l'infâme Drax. Le ravitaillement en vies à chaque niveau s'effectue par la collecte des crânes. Chaque ennemi possède ses propres modes d'attaque.

Sacré Graal

Le plus marquant dans *Barbarian II* est à coup sûr l'humour débridé style Monty Phyton. Ainsi, chaque fois que vous tombez dans les coulées d'acide ou que vous fuyez, les monstres vous ricanent au nez. Il y en a qui se sont faits décapiter pour moins que ça ! Une fois que la bête saurienne vous bouffe la tête, cette dernière sculpte le cou de la tueuse pendant toute la digestion ... Ou encore la chose des fossés recrache votre crâne après vous avoir gobé tout entier ! (immonde !) *Barbarian II* est un pur chef d'œuvre. Les auteurs ont eu le bonheur de ne pas tomber dans le piège des séquelles. Non contents de changer les décors, ils ont ajouté la dimension de l'aventure.

Les graphismes sont fabuleux, les détails nombreux (Ah ! quand le sang gicle ...). Chaque ennemi possède sa propre animation magnifiquement fluide. Le contexte sonore est habituel (bruits de pas, rugissements). Par contre, le cocorico du poulet est aussi réussi que le cri du barbare est raté (une voix de fausset). Les sprites sont énormes, mais sans ralentir le jeu (comment ont-ils fait ?).
Barbarian II vient augmenter le nombre de softs évoquant le *Heroïc Fantasy* très à la mode (*Skrull*, *Barbarian* ...) en se plaçant sans contestation possible tout en haut, quel bonheur !

Captain Rom



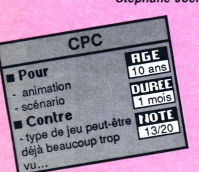
Oui !

C'est ce que vous répondent les boss de la résistance lorsque vous vous êtes présenté pour accomplir la mission. Une seule raison vous a en fait poussé à cet acte : L'ARGENT. Il semblerait que la prime de 10 000 crédits vous intéresse... Le lendemain même, vous êtes sur le terrain.
Après un bref briefing, on vous télétransporte dans la base, armé jusqu'au dent. Ç'a y est, vous êtes dans la base et c'est là que le logiciel commence. Pour vous défendre et pourfendre vos ennemis vous disposez d'un rayon laser, et c'est tout. Votre personnage saute, marche et rampe.
Le jeu se déroule sous forme de labyrinthes. Il y a plusieurs niveaux accessibles par des trappes étroites. Les robots qui vous affronteront sont forts et résistants ; vous aurez bien de la peine à les tuer tous et à atteindre votre but.

Pas mal du tout !

Fusion 2 est une réussite, en grande partie grâce au personnage dont il est doté : il est trois fois plus gros que ceux rencontrés dans tous les autres jeux d'arcade. Il n'y a pas de musique, mais les bruitages sont bons. L'animation de ce grand bonhomme est par contre un peu lente.

Stéphane Joël



CONCOURS 944 TURBO CUP

GAGNEZ LA COMBINAISON ET LE CASQUE DE RENE METGE, ET MONTEZ A SES COTES POUR PLUSIEURS TOURS DE CIRCUIT...



LE CONCOURS GAME-MAG/LORICIELS EST ETALE SUR DEUX NUMEROS. CE MOIS-CI NOUS VOUS PROPOSONS LA PREMIERE PARTIE EN SIX QUESTIONS. LA SUITE AU PROCHAIN NUMERO...

QUESTION

1 - Quelle a été la place de René Metge lors de la course de Montléry le 1er mai 1988 ?
a: premier, **b:** troisième, **c:** cinquième.

2 - La puissance de la 944 Turbo est de :
a: 200 Cv, **b:** 250 Cv, **c:** 300 Cv.

3 - Les pneus utilisés en course sur piste sèche, s'appellent des pneus:
a: switch, **b:** sleep, **c:** slick

4 - La Porsche 944 Turbo (de la Turbo Cup) est équipée d'un système de freinage :
a: CDS, **b:** ABS, **c:** MVS

5 - Par rapport à leur tête, la taille des casques des pilotes de course doit être :
a: supérieure, **b:** identique, **c:** inférieure

6 - René Metge a gagné le Rallye Paris-Dakar
a: 1 fois, **b:** 2 fois, **c:** 3 fois.

LOTS

1er - Le casque et la combinaison de course de René Metge, ainsi qu'une journée sur un circuit à l'occasion de laquelle vous monterez à ses cotés dans une voiture de compétition.
2e - Une journée sur un circuit à l'occasion de laquelle vous monterez aux cotés de René Metge dans une voiture de compétition.
3e au 10e - Un Executive joystick (Loriciels) ,
11e au 20e - Un jeu et un tee-shirt Loriciels.
21e au 30e - Un tee-shirt Loriciels.
(Logiciels à choisir dans le catalogue Loriciels).

REGLEMENT

1 - Vous avez jusqu'au 15 janvier 1989 (le cachet de la poste faisant foi), pour nous envoyer votre coupon-réponse (ci-dessous) **sur carte postale uniquement** à l'adresse suivante: Game Mag, Concours 944 Turbo Cup/ Loriciels, 5/7 rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.
2 - La liste des gagnants sera publiée dans Game Mag n°14 (parution datée janvier).
3 - les gagnants ex-aequo seront tirés au sort par les équipes de Game et Loriciels.

CONCOURS GAME/LORICIELS
944 TURBO CUP

Coupon-réponse à retourner à l'adresse suivante: Game Mag, Concours 944 Turbo Cup/Loriciels, 5/7 rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.

Cochez la case corresondante à votre choix:

1:	a ☐	b ☐	c ☐	**4:**	a ☐	b ☐	c ☐
2:	a ☐	b ☐	c ☐	**5:**	a ☐	b ☐	c ☐
3:	a ☐	b ☐	c ☐	**6:**	a ☐	b ☐	c ☐

Nom: .... Prénom: ....
Rue: ....
Ville: .... CP: .... Micro: ....
Attention: toutes vos réponses doivent nous parvenir sur carte postale obligatoirement pour être validées.



CPC · C64 · SPE

HERCULES

GREMLIN - PEPLUM



C64
■ Pour
- rapidité
- graphismes
- combats

■ Contre
- les travaux d'hercules sont un peu loin...

AGE 10 ANS
DUREE 3 mois
NOTE 13/20

Le peplum, c'est cette tunique très seyante que portaient les jolies Romaines court-vêtues. Avant la vague des Stallone et autre Schwarzenegger, on appela aussi « peplum » ces films où se pavanaient des culturistes huilés qui, sous un ciel éternellement bleu, pourfendaient monstres et jeteurs de sorts. Avec Hercules, un jeu de combat signé Gremlin, le peplum débarque sur nos écrans.

Hercule *(NDLR : sans s)* avait été condamné par les dieux à l'accomplissement de douze travaux, sans protection sociale ni congés payés. Ne vous attendez surtout pas à une compilation de jeux qui reprendrait un à un ses exploits mythiques : deux niveaux seulement ont été prévus, et les travaux ne sont que suggérés.

Au travail !

Et les douze travaux ? On y vient. Tandis que vous tapez sans répit sur votre filiforme adversaire, une tête de lion rouge apparaît près de la statue. C'est le fameux lion de Némée qui flotte comme une bulle de savon. Un coup dessus en passant, et hop, la tête disparaît dans un puits : voilà un travail de fait ! Quelques temps plus tard, c'est un vermisseau à trois têtes qui gigote de ci de là. Tapez dessus, et voilà que vous en avez fini avec l'hydre de Lerne. Parfois, une araignée noire descend au bout d'un fil : si elle entre dans le puits, il faudra refaire le dernier travail, à moins de l'écraser avant. Le squelette a un sacré jeu de jambes. Hercule au contraire a des chaussures de plomb; il ne connaît pas la précipitation, ce qui pose quelques problèmes lorsqu'il faut courir après le travail ou taper sur l'araignée. Afin que les coups portent, il est indispensable d'attirer le squelette au dessus d'un serpent. Ce n'est qu'à cette condition que les coups sont validés.

Peau de vache

Notre héros n'étant pas la moitié d'un imbécile, vous devrez comme lui faire appel à votre mémoire pour vous souvenir des travaux déjà réalisés. Car voyez-vous, aucune icône ni même un compteur ne vient rappeller où l'on en est. Sauf erreur, l'apparition du chien Cerbère (qui gardait la porte de l'enfer) devrait correspondre au dernier travail.
Lorsque vous en aurez fini avec le squelette (et donc avec les travaux), vous vous retrouverez dans un décor un peu moins touristique. Là-bas, les volcans fumants ressemblent à des termitières. C'est ici que vit le Minotaure, armé d'un trident. Comme Thésée le fit en son temps, vous devrez terrasser l'homme à tête de taureau.
Douze travaux (dans le meilleur des cas), c'est long, très long. Une option du menu permet d'aller voir sans attendre de plus près le Minotaure dont le graphisme se mélange avec le trident. Pour peu qu'Hercule soit en superposition avec le monstre, c'est un sacré fouillis de pixels, un véritable hachis parmentier !
Ne regrettons pas le scrolling inexistant car, obliger l'adversaire à se tenir sur l'aire de combat est déjà assez stressant, sans compter les travaux qu'il faut surveiller et l'araignée au plafond qui menace de gâcher l'ouvrage. *Hercules, le Tueur des Damnés* (c'est le titre intégral de ce soft musclé) ne devrait toutefois pas trop décevoir les amateurs de jeux de combat.

Bernard Jolivalt

NEBULUS

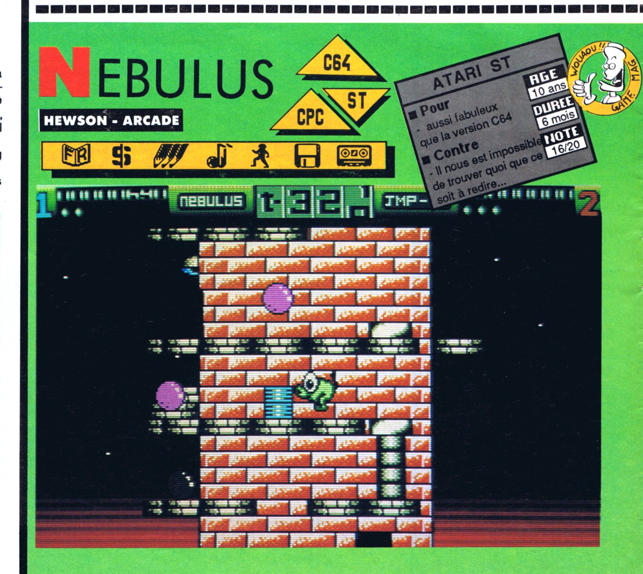
HEWSON - ARCADE

C64 · ST · CPC

ATARI ST
■ Pour
- aussi fabuleux que la version C64

■ Contre
- Il nous est impossible de trouver quoi que ce soit à redire...

AGE 10 ans
DUREE 6 mois
NOTE 16/20



PSYCHO PIGS

US GOLD - ACTION

CPC SPE C64

Psycho Pigs est un jeu qui rappellera aux amateurs d'Intervilles une épreuve célèbre de cette émission. Cette histoire de cochons devrait donc réjouir tous les accros et les mordus de Guy Lux. Au fait, il en a mordu beaucoup ?

Bon, une fois le jeu chargé (très vite grâce à un turbo intégré), le titre flamboye tel les néons de la rue ... Et c'est alors que la musique rien moins qu'entraînante nous plonge déjà dans un univers galactique où l'humour et la folie sont au rendez-vous.
En effet, avez-vous vu auparavant des cochons cherchant à s'entretuer en se lançant des bombes pour ne pas finir à l'abattoir ?

Crazy game

Certaines bombes sont à retardement et, lorsqu'elles explosent, elles laissent place à des objets utiles dans votre quête (la boulette de riz fait courir plus vite, la bombe de gaz endort l'ennemi, etc.).
Le jeu prend pratiquement tout l'écran, le score et autres informations sont placés dans une fenêtre supérieure.

Gare au gong !

Chaque cochon essaie d'envoyer des bombes, alors, évitez-les ! Heureusement, les bombes ne sont pas perdues pour tout le monde car elles pourront exploser sur un autre cochon ...
Vous devez tuer vos ennemis en temps limité ; généreux dans les premiers tableaux, ce laps de temps se raccourcit au fur et à mesure car les cochons affluent de plus en plus !
Entre chaque round, un tableau de bonus s'affiche. Il faudra sauter ensuite sur les cochons jaillissant de leur trou (le délire continue !). *Psycho Pigs* est servi par des graphismes simples mais se prêtant naturellement au jeu. La musique très sobre entraîne à persévérer. Quant à l'animation, c'est un délice de voir une bombe sauter en faisant tressauter l'écran.
L'option à deux joueurs offre l'intérêt supplémentaire de pouvoir élaborer une fine stratégie visant à éliminer le maximum d'adversaires dans un temps minimum, vous l'aurez compris ! Attention seulement de ne pas assassiner bêtement votre alter ego !
Donc, si vous aimez les animaux et que vous ayez le cœur sensible, évitez ce jeu. Autrement, amusez-vous bien. A vos cochons !

Laurent Bousquet

CPC

Pour
- rapidité
- animation
- les cochons

Contre
- c'est vraiment pas cochon

AGE 10 ANS
DUREE 1 mois
NOTE 14/20



MMOUA'S... GAME MAG

On vous en avait déjà parlé, et bien le voici, ce petit homme vert qui, tel un martien type, jaillit d'un vaisseau non pas spatial, mais marin. Ici, pas de monstres (si, vous !) à tuer, ou presque, et le seul risque, pour notre personnage, est de prendre un bain forcé.
C'est là un des côtés qui en fait un jeu plaisant, il est soft, pardon doux. Mais attention, cela ne veut pas dire inintéressant, au contraire. Il faut allier dextérité et réflexion pour parvenir en haut de ces cochonneries de tours et désamorcer les bombes.
Une fois qu'une tour est (brillamment) sauvée, le petit monstre remonte dans son sous-marin perso, et part pour une pêche peu orthodoxe qui lui rapportera quelques bonus bienvenus sous forme de temps pour la prochaine étape.
Le graphisme, style bulle de chewing-gum, est bien choisi, pour ce jeu marrant, l'animation est une bonne idée, et lorsque la tour tourne (pff ! c'est dur à lire) ou encore, lorsque l'on monte et que le ciel s'assombrit, on sent la petite pointe d'originalité qui fait d'un jeu qu'il sera remarqué.
Alors, n'hésitez pas à vous pencher (pas trop, les tours sont hautes) dessus, et vous risquez, comme nous, d'y passer du temps...



ELEMENTAL

LANKHOR - ARCADE

Y-a-t-il des fans de *Pac Man* dans la salle ? Si oui, foncez sur ce jeu ; pour les autres, assommez les premiers pour l'avoir avant eux. Comment, voilà une société française qui fait un bon soft, et je ne pousserais pas de Cocorico ? Je ne vais pas me gêner. Ce serait idiot, car le graphisme est vraiment soigné, jusque dans l'exposé des règles fait de façon amusante, sans parler des décors très réussis. Le son, surtout pour le choix des bruitages, n'a pas été oublié, et procure de petits plaisirs pervers, comme celui de se laisser croquer par les méchants pas beaux qui nous collent aux basques comme des sangsues. Non vraiment, à par le scénario un peu pauvre, rien à reprocher à ce jeu ; il mérite des encouragements, lui et son éditeur et son auteur.

Cyrion

CPC	
Pour - graphisme - PAC MAN	AGE 10 ANS
	DUREE 2 mois
Contre - scénario pas très riche	NOTE 13/20

ATARI ST	
Pour - rapidité - graphismes - PAC MAN	AGE 10 ANS
	DUREE 2 mois
Contre - scénario bien pauvre	NOTE 13/20

ELITE

FIREBIRD - AVENTURE/ARCADE





Petite colle. Quel est le jeu adapté à grand succès sur plus de dix micro-ordinateurs différents (Apple II, Amstrad CPC, C64, Spectrum, PC, MSX, Acorn BBC, Electron, ST et bientôt Amiga...) ?



Tout le monde a t-il trouvé ? Oui, bien sûr... Il s'agit du jeu *Elite*, à l'origine développé en 1984 sur BBC 32 ko par Bell & Braben. Ce jeu est un coktail savamment dosé à base des ingrédients suivants : simulation spatiale, arcade, aventure, et même un peu de gestion économique.

Marchand de tapis ou traficant d'esclaves ?

Dans ce jeu, vous menerez une vie aventureuse de planète en planète, dans les huit galaxies répertoriées contenant chacune au moins 250 planètes. Le but du jeu est de survivre le plus longtemps possible. Survivre dans *Elite*, c'est commercer habilement, savoir se battre et piloter adroitement votre Cobra MK III. Le commerce consiste à acheter des marchandises et à les revendre le plus cher possible sur d'autres planètes, les prix fluctuant entre les divers systèmes.

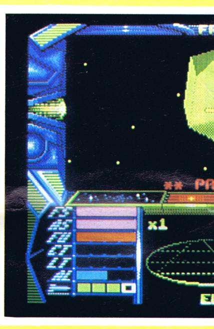
Ces marchandises sont du type nourriture, tissus, vins et liqueurs, métaux, ordinateurs,... et même, drogues, armes à feu et esclaves.

Le Cobra crache son venin

Le Cobra MK III est un chasseur monoplace à capacités hyperspatiales (saut interstellaire) de sept années-lumière. Il est équipé d'un « pulse laser », de quatre banques d'énergie auto-rechargeables, de boucliers déflecteurs, d'un radar tridimensionnel très perfectionné, d'une soute à marchandises de vingt tonnes, de torpilles autoguidées (quatre au maximum) et de nombreux autres équipements.
Le contrôle du vaisseau comprend profondeur, direction, vitesse (un peu comme un avion) et s'obtient soit à la souris soit au clavier. Les touches de fonction ou le curseur guidé à la souris permettent de sélectionner diverses fonctions de l'ordinateur de bord : carte galactique, carte planétaire, informations sur les planètes, inventaire des soutes, écran d'état (où est inscrit le niveau atteint par le joueur, depuis inoffensif jusqu'à *Elite*).
Le Cobra MKIII n'étant pas prévu pour le vol atmosphérique, les achats de marchandises, le ravitaillement et l'équipement du vaisseau s'effectuent sur les stations orbitales Coriolis. Chaque planète dispose d'une station spatiale, lorsque vous désirez accoster, il faut synchroniser votre vaisseau avec la rotation de la station, bien viser le sas d'entrée afin de ne pas rater ou racler au passage le couloir d'accès. Sinon vous avez de grandes chances de détruire le vaisseau.

Bonus, un raccourci interstellaire

En exclusivité pour *Game*, une astuce vraiment utile (vous ne risquez pas de la trouver ailleurs celle-là !). Un des défauts du Cobra est la limitation de saut hyperspatial à sept années-lumière à la fois. Ah ! se lamentent certains, et si mon vaisseau franchissait cette néfaste barrière. Justement, il peut le faire ! Voici la démarche à suivre : avant le saut hyperspatial, passez sur la carte stellaire ou galactique, cliquez sur l'étoile la plus proche de vous (économie en carburant).



STAR COMMAND

S.S.I - JEUX DE ROLE ET STRATEGIE

PC

PC	
Pour - véritable jeu de rôles spatial - scénario	AGE 13 ANS
	DUREE 6 mois
Contre - Graphisme	NOTE 16/20

Dans une région éloignée de la galaxie, alors que la Terre est détruite et ne représente plus qu'un lointain souvenir, la race humaine (encore elle !) s'est regroupée dans une partie de cette galaxie hostile, connue sous le nom de Triangle, délimitée par trois stations orbitales, formant les QG du Star Command, les fameuses forces militaires de l'humanité... La frontière Alpha est un secteur infesté de pirates intergalactiques dont le chef est connu sous le nom de Blackbeard...



La frontière Béta marque l'espace interdit à la race humaine (toujours elle...) : une nuée d'insectoïdes la délimite et menace l'existence même de l'Humanité. Au-delà d'Alpha et de Béta, la galaxie reste inconnue...

Comme il semble que tout le monde dans le secteur semble en vouloir à notre petite race humaine (y aurait-il des baleines de l'espace ?), le Star Command décida de former des groupes destinés à sauvegarder la pérénité de l'Homme ainsi que la protection des convois fermiers.
C'est ainsi que vous débarquez un beau matin sur une station encore porteuse de l'espoir de l'humanité.

L'enfer du jeu

Star Command est un suptile mélange de *Star Trek*, saupoudré d'un zest d'*Elite* ainsi que d'un poil de *Captain Blood*. Le tout, une fois bien mélangé, procure un effet détonant d'une rare efficacité.
Vous pouvez, comme de bien entendu, attaquer un ou plusieurs vaisseaux passant à votre portée, et là, chose rare dans ce type de jeu, l'engager à se rendre ou à vous ravitailler en fuel, ou bien même vous verser un tribut afin de l'épargner, et ceci n'importe quand. Une fois votre mission réussie, vous devez retourner à votre base afin de vous réapprovisionner au minimum en carburant et recevoir de nouvelles instructions.

Une fois la partie commencée, il est très difficile d'en sortir, du moins pas avant une bonne dizaine d'heures (terrestres)...
L'ensemble est d'une homogénéité dont on ne se lasse pas. Néanmoins, il arrive qu'une fois en vue de la station spatiale, vous vous retrouviez directement à l'intérieur sans avoir effectué

Mettez à présent le curseur SANS CLIQUER sur votre destination réelle. Toujours en mode carte, engagez l'hyperespace par H et appuyez sur D pendant le compte à rebours. Les coordonnées de l'hypersaut changent subitement pour la planète hors de portée, et en avant la musique... Ce procédé marche très bien pour la carte en mode local, mais donne parfois des résultats erratiques avec la carte de la galaxie.

Si vous détruisez un vaisseau pirate, une prime vous sera attribuée mais attention à ne pas éliminer d'inoffensifs commerçants, vous devenez alors pirate et débutez la série de problèmes avec la police. Dès que vous en aurez les moyens, améliorez l'équipement guerrier du vaisseau, le laser de départ étant une vraie catastrophe.

Le cosmos est fort peuplé dans *Elite*, puisque nous disposons des planètes, soleils, stations spatiales, météorites et des myriades de vaisseaux. Il existe même des curiosités, telles les zones de guerre, où les mauvaises rencontres sont légions, en particulier avec les Thargodes. Autres étrangetés, les immenses dragueurs spatiaux (plus de 12 km de long) protégés par de véritables flottes de combat.

Un nouvel ancien ?

Voici quelques améliorations constatées par rapport aux précédentes versions d'*Elite*. Le nouveau tableau de bord a été recarrossé et offre un aspect moins austère, le radar utilise à présent plusieurs couleurs pour signaler l'approche des vaisseaux spatiaux. Les séquences d'accostage et départ sont maintenant beaucoup plus détaillées, le tunnel d'accès de la station Coriolis est visible, ainsi que le hangar et les divers vaisseaux à quai à ce moment là. Le progrès principal est surtout la représentation en surface pleine des divers vaisseaux et stations spatiales. Le son, bien que supérieur aux versions PC, Electron, Apple II n'est pas pour autant à la hauteur des possibilités du ST.

Retrouvons également *« Le Beau Danube Bleu »* comme musique générique, les bruitages se réduisent aux bruits de tir laser, grincements de la coque sous les coups au but, au passage dans l'hyperespace. C'est maigre, mais dans l'espace, le vide empêche la propagation des sons.

To be Elite or not to be

Seul regret, ce n'est que la version intégrale d'*Elite*, assez rajeunie au plan graphismes mais sans grands changements, niveau scénario (même galaxies, mêmes vaisseaux, ...). Il y bien quelques ajouts, tels les rétro-fusées, les cinq missions (au lieu de trois précédemment) mais hélas aussi quelques manques, par exemple le mode déplacement spatial avec inertie a disparu. Une constatation évidente en tous cas, le jeu n'a pas pris une ride en presque cinq ans.

Ybag Andy

ATARI ST

■ **Pour**
- graphismes
- animations
- ELITE

■ **Contre**
- le scénario du jeu n'a pas évolué d'un pouce

AGE 12 ANS
DUREE 6 mois
NOTE 16/20



aucune manœuvre d'appontage (sur *Elite*, si). De plus, une fois dans la station, la seule chose de visible à l'écran est justement... l'écran... Enfin presque, car il faut bien voir quelques chose mais les décors ne mettent pas en extase le pilote intersidérale que je suis. En effet, rien ne vient perturber l'ensemble parfait de votre champs de vision. L'austérité visuelle a-t-elle pour but de nous plonger au cœur même de l'affligeante survie de la race humaine ? Dans ce cas, c'est plutôt réussi car l'envie nous prend aussitôt de repartir en croisière afin d'admirer les beautés galactiques, qui la non plus ne sont pas très réussies.

En dehors de ces petits défauts somme toute assez insignifiants et qui n'interfèrent en rien dans le bon déroulement d'une partie, *Star Command* est certainement l'un des meilleurs jeux proposés actuellement, dans cette catégorie tout du moins.

Cependant, attention, car la mauvaise traduction de la version française risque, dans un premier temps, de vous faire commettre quelques erreurs. Pour une fois, espérons qu'un *Star Command II* verra le jour, et que, privé des légères erreurs de jeunesse de son aîné, nous enchantera encore davantage.

JMS

CONCOURS DOSSIER KHA

VOUS AVEZ DECOUVERT DOSSIER KHA DES LE MOIS DERNIER. CE SUPERBE JEU D'AVENTURE DE MICROIDS VOUS PERMET AUJOURD'HUI DE GAGNER DE NOMBREUX LOTS DONT UN ENSEMBLE PORTABLE RADIO/DOUBLE CASSETTES.



QUESTIONS

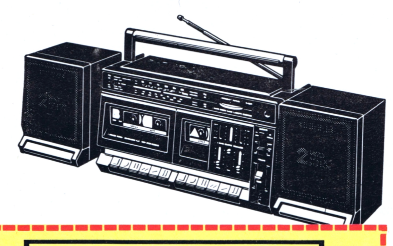
1 - Quel est le prénom du reporter chargé d'enquêter sur la disparition du professeur Kha?
2 - Quel est le symbole chimique du carbone?
3 - Le cristal du professeur Kha se fabrique-t-il à partir de carbone ou de plomb?
4 - La téléportation: est-ce un phénomène de transport de matière, ou de télépathie?

LOTS

1er - Un ensemble portable double lecteur de cassettes/radio avec enceintes détachables et possibilité de rajouter un lecteur de compact disc.
2e au 7e - Cinq logiciels Microïds.
8e au13e - Quatre logiciels Microïds.
14e au20e - Deux logiciels Microïds.
21e au 25e - Un logiciel Microïds.
(Logiciels à choisir dans le catalogue Microïds).

REGLEMENT

1 - Vous avez jusqu'au 15 décembre 1988 (le cachet de la poste faisant foi), pour nous envoyer votre coupon-réponse (ci-dessous) **sur carte postale uniquement** à l'adresse suivante: Game Mag, Concours Dossier Kha/Microïds, 5/7 rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.
2 - La liste des gagnants sera publiée dans Game Mag n°14 (parution datée janvier).
3 - les gagnants ex-aequo seront tirés au sort par les équipes de Game et Microïds.



CONCOURS GAME/MICROIDS
DOSSIER KHA

Coupon-réponse à retourner à l'adresse suivante: Game Mag, Concours Dossier Kha/Microïds, 5/7 rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.

Réponses:
1: ....
2: ....
3: ....
4: ....

Nom: .... Prénom: ....
Rue: ....
Ville: ....CP: .... Micro: ....

Attention: toutes vos réponses doivent nous parvenir sur carte postale obligatoirement pour être validées.

AMI

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

OCEAN - SIMULATION SPORTIVE



Décidément, les jeux olympiques de Séoul ne cessent d'inspirer les programmeurs qui se ruent sur l'occasion. Voici, dans la lignée des logiciels sportifs à épreuves multiples, un autre du genre. Un petit bijou que les fans de sport s'arracheront tandis que les autres attendront patiemment le fin cette mode !

Daley Thompson's Olympic Challenge n'a qu'un but : vous surentraîner pour que vous soyez capable de pulvériser le record du monde, mais aussi d'accumuler plus de 9000 points. En effet, la médaille d'or ne suffira pas cette fois-ci. Il va falloir vous qualifier pour devenir le meilleur athlète du monde.

Chaque entraînement met en place une bouteille de Lucozade vide. Celle-ci se remplira si vous réalisez bien vos exercices. Une fois pleine, elle donne droit à une boîte de Lucozade.

Passons au plus important, les épreuves. Choisissez vos chaussures sur un fond musical rock et en avant pour le 100 m. Attention, de mauvaises chaussures altéreront vos capacités !

Les 110, 400, 1500 et 110 m haies vous placent dans le même contexte graphique : le coureur s'élance sur la piste avec les tribunes au second plan. Vous n'avez pas droit à l'erreur. Si vous n'avez pas assez de points pour être le meilleur, recommencez pour améliorer votre score. Ainsi, si vous n'arrivez pas à compléter la première épreuve, vous n'aurez pas accès aux autres. C'est là le grand défaut de ce jeu.

Le saut en longueur est rigolo, car vous risquez de piquer une tête dans le sable. Le saut à la perche nécessite de bien calcule l'amorce et le mouvement de la perche de Daley.

Le lancer du disque et du poids peuvent soulever l'enthousiasme des foules, si vous êtes un bon. De temps à autre, une rangée de spectateurs se lève de la tribune.



AMIGA

■ **Pour**
- graphismes
- animations

■ **Contre**
- comme pour la version C64, les scores éliminatoires

AGE: 10 ans
DUREE: 2 mois
NOTE: 14/20

C64

■ **Pour**
- rapidité
- animation
- graphismes

■ **Contre**
- manque de souffle s'abstenir !!!

AGE: 10 ANS
DUREE: 2 mois
NOTE: 13/20

RED STORM RISING

MICROPROSE - STRATEGIE/SIMULATION

C64



Alors que la politique de la perestroïka commence à faire son effet (diffusion de *Fantasia* de Walt Disney à Moscou, incroyable !), Red Storm Rising se présente comme un jeu à forte connotation anti-soviétique (L'éclair rouge montant). Tiré d'un best-seller, il s'agit d'une simulation d'attaque nucléaire sous-marine.

Après les belles pages de présentation animées, différents menus. Tout d'abord, le programme demande de choisir une année de combat entre les quatre proposées (1984, 1988, 1992, 1996). Comme vous pouvez vous en douter, plus l'année est dans un futur éloigné, plus l'avance de l'union soviétique sera importante, et donc la difficulté sera accrue.

Le péril rouge

Choisissez ensuite le sous-marin que vous allez commander. Comme dans *Gunship*, vous aurez à placer les différentes armes dans les tubes lance-torpilles. Après avoir fini votre briefing, vous allez quitter le port vers les mers du Nord. Votre but est d'y contrer l'avancée soviétique et de protéger les pays libres.

C'est un des meilleurs sous-marins nucléaires. Toutes les nouvelles technologies y sont incluses pour douze missions différentes. Des modes d'entraînement jusqu'à la plus grande mission, le *Red Storm Rising*.

Ce programme essaie de reproduire au maximum les moyens techniques de ces sous-marins. Ainsi, votre engin est doté de différentes armes offensives et défensives comme les torpilles radio-guidées, les missiles, les harpons (missiles américains), des leurres, etc. Comme dans tous les sous-marins, il y a un sonar et un radar extrêmement utiles.

Réalisme complexe

Ce programme possède une réalisation moyenne. Il y a très peu de graphismes à part quelques pages de présentation. Le contexte sonore est très pauvre. Comparé à *Silent Service*, ce logiciel est plus stratégique. Mais les com-



C64

■ **Pour**
- Stratégie
- graphismes
- nouveauté

■ **Contre**
- réservé aux stratèges...

AGE: 14 ANS
DUREE: 6 mois
NOTE: 14/20



L'animation et de le scrolling de *Daley Thompson* sont très fluides, agrémentés de bons graphismes. La musique est excellente. Mais quelques défauts sont à noter :
— impossible de jouer à 2 ou à plusieurs,
— impossible de sélectionner les épreuves,
— difficile d'avoir le nombre de points nécessaires pour passer à l'épreuve suivante.

Derrière *Summer Olympiad* et *Summer Games II*, *Daley Thompson's Olympic Challenge* reste néanmoins un très bon jeu. En attendant, musclez-moi tout ça !

Laurent Bousquet

Daley Thompson est de retour. Vous allez pouvoir à nouveau vous frotter aux dix épreuves du décathlon : 100 m, saut en longueur, lancer de poids, saut en hauteur, 400 m, 110 m haies, lancer de disque, saut à la perche, lancer de javelot et 1500 m. Mais cette fois-ci le but est non seulement de réaliser les meilleures performances mais aussi de dépasser la barre des 9000 points, obtenir la médaille d'or et prétendre au titre de « meilleur athlète du monde » ! De plus, une option vous permet de vous entraîner dans la salle de musculation. De bons graphismes et une animation fluides confèrent à *Daley Thompson's Olympic Challenge* un réalisme qui fait de lui une des meilleures simulations sportives du moment. Il est fortement conseillé de posséder des doigts et un clavier ou un joystick en béton !

Stumpik

mandes répondent mal. Lorsqu'on tape une touche, la commande ne s'effectue pas tout de suite. Souvent, si par maladresse on reste trop longtemps appuyé, le programme exécute plusieurs fois la fonction car il mémorise tout. C'est assez gênant car le jeu, déjà assez lent, est encore plus long. Ce soft a peut-être visé trop haut dans le réalisme car il est devenu d'une complexité énervante. Même si Microprose fournit un cache, ce soft n'est vraiment pas facile à jouer. Presque toutes les touches servent à quelque chose. Ce soft est intéressant mais la réalisation paraît trop moyenne pour passionner beaucoup de joueurs. L'auteur, Sid Meier, qui a signé entre autres *Silent Service* et *F-15 Strike Eagle*, s'est un peu laissé aller. Bref, un jeu devenu hélas peu intéressant par sa complexité et la lenteur qui en découle.

Captain Rom

PAS D'ACCORD !

Il semble bien que Captain, fan de jeux d'action, se soit emmêlé les pinceaux aux commandes de cette simulation stratégique. D'un tout autre avis, le jeu m'ayant enthousiasmé, je profite de ce pavé pour justement en vanter le côté stratégique. Y.H.

CPC C64 ST

METAPLEX

ADDICTIVE SOFTWARE - ARCADE

Vous dirigez un petit vaisseau équipé d'un bouclier ainsi que de deux lasers. Il vous faut détruire Garth, l'entité qui tente d'envahir la Terre en utilisant le complexe de métal (Metaplex) situé au cœur d'un astéroïde.

Pour cela, vous allez devoir parcourir toutes les salles du Metaplex à la recherche d'une bouteille d'acide vide. Puis, remplissez-la à l'un des réservoirs fuyants disséminés un peu partout. Enfin, il vous faudra lâcher la bouteille sur une unité d'énergie afin de la détruire.

Recommencez l'opération pour chacune des quatre unités qui donnent son énergie à Garth. Celui-ci deviendra alors assez faible pour que vous puissiez le détruire d'un coup de laser. Dans la genre « jeux où il faut visiter un grand nombre de salles », comme *Sorcery*, *Metaplex* n'innove pas vraiment mais bénéficie d'une bonne réalisation. Pour amateurs.

Stumpik

ATARI ST	
Pour	**AGE**
- graphisme	10 ANS
- décors et animation	**DUREE** 6 mois
Contre	**NOTE**
- toujours aussi difficile...	16/20

Merci à Régis, à Marc-Olivier Aiken, à JB & SL, et à tous ceux qui n'ont pas mis de nom sur les lettres...

LOGICIELS	VIE INFINIE
PLANETE MOBILE 2e	MSX: H90BD,n
Q-BERT	MSX: H92ED,0
ROLLING THUNDER	C64: 33570,173 + SYS 32768
RYGAR	C64: 3819,169 + 3820,191 + 3821,244 + SYS 2325
SCION	MSX: H96C3,n
SENTINEL	C64: 6679,173 + 8512,10 + SYS 16128 (energie)
SPACE HARRIER	C64: 6010,173
SPACE TROUBLE	MSX: H9ECC,n
STAR FORCE 1ére	MSX: H9252,0
STEP UP	MSX: H929C,0
STOP THE EXPRESS	MSX: HAFEA,10
SUPER COBRA	MSX: H970E,0
SWEET ACCORN	MSX: H908D,0
TAWARA	MSX: H916B,0

LOGICIELS	Autres codes
AVENGER	C64: 5835,234 + SYS 2128
BOMBJACK II	C64: 7053,200 + SYS 3303
BOMBO	C64: 4056,44 + SYS 38610
CHACK'N'POP	MSX: H9294,0 H9295,0
CHILLER	MSX: H8B9A,0 H8B9B,0 H8B9C,0
CIRCUS CHARLIE	MSX: H93B4,99
COMMANDO	C64: 4148,173 ou 16727,73 (grenades) ou 11495,185 + 12707,185 + SYS 4109
CRAZY KONG	C64: 30624,173 ou 30264,173
CRISIS MOUNTAIN	C64: 3566,100
CROSSFIRE	C64: 5353,44
CRYSTAL CASTLE	C64: 5372,234 ou 5373,160 ou 5374,8
DEFENDER	C64: 3005,5 ou 2814,255
DRAGON HANK	C64: 3477,255
DRILLER TANK	MSX: H8CB5,1
DRUID	C64: 35744,0 (energie) SYS 5120 C64: 35731,12 (fantomes) SYS 5120
DENARIUS	C64: 36727,14 + 36731,10 + SYS 33280
EAGLE NEST	C64: 19909,153 (balles) SYS 18755 (clefs) SYS 2061 (ascenseur)
E.I.	MSX: H9971,0 H9972,0
EREBUS	C64: 2379,106 + 2380,9 (detection de sprites off) C64: 2392,2 (collision de sprites off)
EVOLUTION	C64: 6947,255
FALCON PATROL 1	1 C64: 16764,36 + 16705,2 + SYS6640
FALCON PATROL 2	C64: 14951,128
FLAH	C64: 4798,36
FORT APOCALYPSE	C64: 36339,153
FRANTIC FREDDIE	C64: 31887,255
FROGGER	C64: 22341,173
FIRETRAP	C64: 7049,165 + 11497,165 + SYS 4096
GREAT GIANA SISTER	C64: SYS $840
GATEWAY TO APSHAI	C64: 2264,99
GHOULS	C64: 8367,255 ou 8367,99
GROG'S REVENGE	C64: 23608,173
GYRUSS	C64: 3999,255
HARD HAT MACK	C64: 16877,234 - 16878,234 - 16879,234
HERO	C64: 19131,0
HOUSE OF USHER	C64: 6721,238
I BALL	C64: 20669,238 + SYS 16939

suite page 28

REBELLE

Pas mal, pas mal. Vos rescues et plans m'arrivent régulièrement, sauf que quelque chose ne va pas, mais pas du tout ! Que signifie « Doctor Bit » sur l'enveloppe ? Humm ? C'est bien la dernière fois que je vous rappelle que l'unique et illustre destinataire, c'est moi, Professor Peek, petits malapris !

RECHERCHE

(Machines non précisées)

— Mon ***Quickshot II*** Turbo est fou. Que faire, il répond de travers (Christophe)... ?
— Vie infinie pour ***Solomon's Key*** et ***Ramparts*** (X. l'Hour).
— Que faire dans ***La Chose de Grotemburg*** (Cricri) ?
— Des vies, oui mais infinies dans ***Head Over Hells*** (Cricri).

Amiga

— ***Xenon*** : énergie infinie (A. Schloesser)

Atari ST

— ***Gauntlet I, Road Runner, Barbarian et Métro Cross*** : vie infinie (Eric).

Amstrad CPC

— ***Solomon's Key*** : que faire au 11e niveau (Jean-Paul) ?
— Vie infinie pour ***Predator, Renegade, Target Renegade***.... (Steph the Living Dead & Franck Einstein).
— Tout sur ***Turlogh le Rodeur***, et ***Infernal Runner*** (X. Boss).

Commodore 64

— Comment commencer ***Stifflip and Co*** (R. Vanbockstaele) ?
— Comment passer le niveau 22, le labyrinthe, de ***The Great Giana Sisters*** (J. Fimeyer) ?
— Dans ***Maniac Mansion***, comment ouvrir le meuble du labo-photo, et du laboratoire ? Comment réparer les fils déconnectés au grenier ? Où trouver du pétrole (JB & SL) ?

Spectrum

— Des vies infinies pour mes jeux...le plus possible (K. Guilpain).
— Quel jeu de rôle (aventure ?) choisir (K. Guilpain) ?

TO 8

— ***Mewillo*** : que faire à partir de la source dans (J. M. Michaudon) ?
— Peut-on avoir une vie infinie pour ***Green Beret*** (J.H. Michaudon) ?
— Quel objet faut-il pour ouvrir la porte dans le sous-sol de ***Vampire*** (J. H. Michaudon) ?



Nous vous avions promis la fin d'*Explora* pour ce numéro. Vous ne l'aurez malheureusement pas. En effet, l'éditeur à organiser un concours (voir *Game* n° 10) clôt aux environs du 15 décembre de cette année. Infomédia nous a demandé de ne pas publier cette solution avant la date de clôture du concours afin de ne pas fausser leurs résultats, ce que vous comprendrez. La solution n'est que reportée, c'est promis vous l'aurez.

TRUCS ET ASTUCES

(Machines non précisées)

— Code de ***Fredy Hardest II*** : 879 653 (C.Planeix).
— Dans ***Birdie***, on retrouve la vue en appuyant sur CAPS LOCK, puis ensemble sur SHIFT, 1, 0, puis à nouveau CAPS LOCK (C.Planeix).
— La banque de Paris se trouve en 158...91 dans ***Les Ripoux***, et la banque d'épargne en 106...58 (G.Deloeuvre & Tristan).
— Pour programmer l'ADF d'***Infiltrator***, appuyez sur la touche N°3, puis A, et composez 72.8 (G.Delœuvre & Tristan).
— Pour ***Jack the Nipper***, devant la porte, appuyez sur ENTER (G.Delœuvre & Tristan).
— En appuyant simultanément sur O,C,E,A,N dans ***Short Circuit***, vous accéderez à la seconde partie (G.Delœuvre & Tristan).
— En tapant S,U ensemble dans ***Road Runner***, on passe en vie infinie (G.Delœuvre & Tristan).

Atari ST

— ***Arkanoïd II*** accepte des codes sur l'écran de présentation qu'il faut taper en majuscules : MAGENTA associé à la touche S pour changer de tableau et DALEY 88 pour repartir d'où vous avez perdu (S.Leflon).
— ***Skrull*** avec l'éditeur Mutil, allez donc remplacer, dans SKRLL.PRG 005C 6E006 par : 005C 6D06 et vous devenez invincible (S.Leflon).
— Dans ***Star Trek*** (S.Leflon) : les codes romuliens sont sur Moxes I (348831). La console sur Mozus IV (854678), des Solar Scan Device sur Disuz II (493552). Le virus de la paix sur Tenak I (501567).
On trouve aussi les Lepton guns sur :
Zersur II (313749),
Perriaz III (453121),
Somum IV (611041),
Nuziol I (724781),
Sakiel I (705041),
Rolom II (652239).
On trouve les Beam generators sur :
Parlur IV (797270),
Pumiex III (886570),
Geniez IV (466264)
Raniem I (106238),
Tilliul II (257067),
Heniez IV (466326).
— ***Bionic Commando***, toujours avec Mutil : remplacez les deux premiers 0006 que vous trouverez par 0080, pour une vie infinie (S.Leflon).
— Pour ***Gauntlet II***, piste 47 sec 2, modifiez 07D0 par EFFF, et hop 32000 points d'énergie (S.Leflon).
— On continue avec ***Side Arms***, où vous remplacerez les deux premiers groupes 33FC0004 par 33FC00FF (S.Leflon).
— Pour finir avec ce système, dans ***Goldrunner II***, piste 1, sec 6, 33FC0005 gagne à devenir 33FC7FFF (S.Leflon).
— Dans ***Ikari Warriors***, si vous entrez le mot FREERIDE au tableau des highscore, vous êtes ensuite invincible (S.Leflon).
— Au début d'***Enduro Racer***, tapez CHEAT, et la touche T, devient un bonus de dix secondes (S.Leflon).
— Invincible à ***Return to Genesis*** en tapant WASP.ASM, puis F5, on peut aussi changer de tableau avec F6 (S.Leflon).
— Quand arrive le héros d' ***Obliterator***, tapez 56-37-12 (S.Leflon).
— Vie infinie pour ***Xenon***, avec F4, et F5 pour changer de tableaux (Eric).

Commodore 64

— Voici les mots de passe de ***Trantor*** (JB & SL) :
JOYSTICK-SPECTRUM,
SINCLAIR-GRAPHICS,
SOFTWARE-KEYBOARD,
HARDWARE-TERMINAL,
COMPUTER-CASSETTE,
PASSWORD.
— ***Jack the Nipper,*** tapez ZAPIT au début du jeu, et surprise (M-O.Aiken)...
— ***Psychatra,*** appuyez sur ILTON

AVANT PROPOS

Depuis la publication du *Game n° 10 (Dungeon Master)*, vous avez été de plus en plus nombreux à nous envoyer des plans, pokes, codes, etc. Nous vous en sommes très reconnaissant. Néanmoins, la politique de *Game* en matière de rescues est de passer essentiellement des aides de jeux récents (trois mois environ) ou, moins récents mais très appréciés.

Parmi les rescues que nous recevons, plusieurs d'entre eux concernent de très vieux jeux *(Ghost'n Goblins, l'Aigle d'Or,* pour n'en citer que deux). Il est évident que ces plans ont été déjà maintes fois publiés dans de nombreuses revues, leur intérêt n'est plus très grand, ainsi ces plans resteront dans nos tiroirs. Ils pourront néanmoins servir plus tard lors de dossiers rescue.

et en même temps tapez THE VOICE (M-O AIKEN).

PEUR SUR AMITYVILLE
(Ubi Soft)
Par You Tou et Popo
Plongez dans l'horreur dix jours durant dans cette demeure maléfique.

Première partie
N,N, ouvrir robinet, prendre couteau, couper doigt.
S,S,O, dormir.
E,N, descendre, prendre bois, ouvrir trappe, prendre tête, monter.
E,S, poser bois, poser tête.
N,O,S,O, dormir.
E,N,E,N, ouvrir annuaire, prendre écouteur, 89 44 72 83.
E,N,E,N, prendre grimoire.
S, lire grimoire.
S, ouvrir armoire, prendre mousse, prendre rasoir.
N,E, monter.
N, ouvrir armoire, prendre eau.
S,O, donner eau.
E,N,N, ouvrir frigo, prendre yeux, donner yeux.
S,S,O, baiser.
S, prendre tuyaux.
N,E,N, descendre.
S, brancher tuyaux, ouvrir robinet.
N,S, fermer robinet.

Seconde partie
E,N,E, suivre Jane, prendre pioche, détruire mur.
N,S,E,N, ouvrir armoire, prendre croix.
S,O, descendre.
N, poser croix, prier.
S,E, rentrer camion, sortir camion.
N,N, descendre.
S, prendre Harry.
N, monter.
S,S, rentrer camion, partir.
......FIN (touche P pour le plan).

L'AFFAIRE BARD'S TALE

D'autre part, et là vous avez tout compris, nous recevons également des rescues de grand intérêt. Malheureusement, la revue ne récompense que l'un d'entre vous chaque mois. C'est ainsi que la solution de *Bard's Tale I* publiée fut la première reçue. Depuis et avant la parution du numéro 11 de *Game*, la rédaction en a reçu près d'une dizaine ! Mais pas de *Bard's Tale II*...
Dernière minute. *Bard's Tale I* est devenu ce que l'on appelle une affaire. En effet, nous avons reçu un courrier concernant le vainqueur du mois dernier, Jose Das Neves. Il semblerait que le rescue qu'il nous a envoyé n'est pas de lui, mais qu'il l'a tout simplement pompé (sortie sur imprimante) sur une disquette du freeware éditée par Franck Trienbach. Les solutions et plans que ce dernier nous a joints à sa lettre nous laissent penser qu'il a raison.
Néanmoins, les disquettes freeware, comme leur nom l'indique, sont du domaine public, et donc non protégées pour la reproduction ou l'utilisation qu'il en est fait (ceci étant d'ailleurs voulu par l'auteur, règle du jeu des disquettes freeware). Bien que le procédé employé par Jose ne soit pas des plus brillants, il en avait le droit. L'Amiga lui sera donc envoyé...

AVIS DE RECHERCHE...

Afin de diversifier vos envois, nous publierons chaque mois une petite liste des rescues que nous aimerions recevoir le plus souvent de jeux sortis depuis moins de trois mois (si possible). C'est ainsi que nous serions heureux de pouvoir offrir les solutions et plans de : *Ultima V* (les I, II, III et IV également pourraient faire l'objet d'un dossier commun), *Opération Jupiter, Dossier Kha, Mata Hari, Bionic Commando, Alternate Reality* (scenary disk I), *Captain Blood* (déjà ancien !), *Corruption, Jeanne d'Arc, Questron II*...



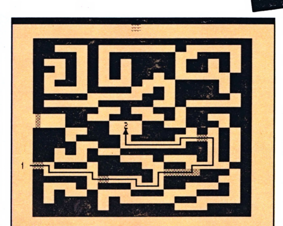
Ce mois-ci: Phantasie III (en cinemascope), King's Quest I et III (suite et fin!), Oblitérator niveaux 3 et 4 (autant pour nous pour l'attente), Déjà Vu (d'ailleurs peut-être déjà vu), Trantor, Barbarian II (waou!)...



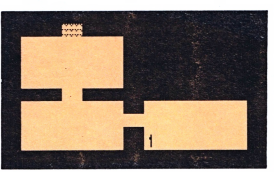
PHANTAISIE III

ELECTRONIC ARTS

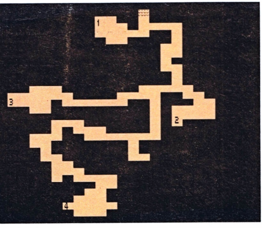
Sigismond le Trouvère vous propose ce mois-ci Phantasie III d'Electronic Arts. Non seulement tous ses docs étaient sur disquette, mais il nous avait même fait parvenir les écrans de chaque monstre. Sigismond gagne le micro du mois...



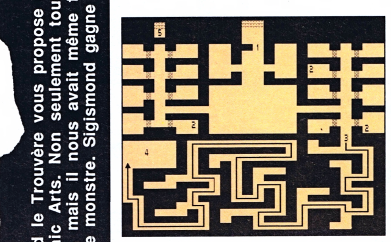
DARK FORTRESS - (Forteresse Noire)
1 - La forteresse est truffée de passages secrets. Suivez la flèche pour arriver jusqu'à Nikademus. 2 - La fin de votre quête est proche, voici Nikademus... Choisisez l'option « Cast a Spell » et jetez le 57e sort pour que Lord Wood arrive. Choisissez ensuite votre adversaire. La logique veut que vous attaquiez Nikademus. Mais si parfois vous aviez envie de sombrer dans le chaos, attaquez Lord Wood...



HUT - (Hutte)
1 - Un homme étrange propose à l'équipe de boire 2 fois de suite une soupe magique, qui augmente certaines caractéristiques des personnages. Choisissez bien la qualité à augmenter car vous ne pourrez user des pouvoirs de cet homme qu'une fois. Cet homme étrange n'est autre que Nikademus...



CAVE - (Caverne des Dragons)
1 - Armes diverses. **2** - Armes diverses. **3** - Armes diverses. **4** - Armes diverses.



CASTLE OF DARK - (Château des Ténèbres)
1 - Porte à ouvrir avec la clef des ténèbres trouvée dans le Hall des Géants. **2** - Objets précieux divers. **3** - Suivre la flèche sous peine de perdre de très nombreux points de vie. **4** - Choisir l'option « Casser le bâton de Nikademus », l'équipe sera téléportée en 5. **5** - Escalier donnant accès aux plans inférieurs et à la forteresse de Nikademus...

SOLUTION DU JEU

Il faut tout d'abord aller explorer les *Pendragon Archives*, ou l'on va trouver un certain *Filmon the Wise*. Celui-ci nous confie alors une mission, qui consiste à aller délivrer un nain, du nom de Kilmor, qui serait emprisonné dans le *Hall of Giants*.
Allez ensuite explorer le *Hall of Giants*, ou vous trouverez Kilmor. Malheureusement celui-ci est mort. Il vous faut alors retourner voir Filmon, aux *Pendragon Archives*, pour lui faire part de votre découverte.
Filmon vous demande alors, d'aller assister aux funérailles de Kilmor. Il vous faut à présent explorer le *Dwarven Burial Ground*. Vous devez trouver votre place dans l'assistance pour que la cérémonie commence. C'est à ce moment que Nikademus va faire sa première apparition en vous attaquant et en tuant la moitié de l'assistance. Vous ne pourrez pas répondre à l'attaque de Nikademus car celui-ci disparaît immédiatement.
Retournez ensuite aux *Archives* pour que Filmon vous donne de nouvelles instructions. Vous allez devoir maintenant explorer le *Crystal Building* (dans l'île située à l'est) pour rencontrer Chronos, le Gardien du Temps et des Dimensions, qui va vous aider à vous rendre au *Castle of Light* ou vous devrez obtenir des renseignements du *Light Fairy*. N'oubliez pas de vous procurer la *Key of Light* cachée dans une pièce secrète (voir plan du *Crystal Building*) avant de vous rendre au *Castle of Light* en activant le *Plane of Light* (C2+).
Pendant l'exploration du *Castle of Light* (n'oubliez pas que c'est un lieu pieux, qu'il ne faut y commettre aucune mauvaise action), vous allez trouver le *Light Fairy*, qui vous révèle que la suite de votre quête doit se poursuivre au *Castle of Darkness*, accessible, lui aussi, par le *Plane of Light*. Vous devez auparavant retourner au *Hall of Giants* pour vous procurer la *Key of Darkness* (voir plan). Quittez le *Castle of Light* en vous rendant à la *Town of Light* et en y jetant un sort de Teleportation vers Pendragon.
Retournez ensuite chez Filmon aux *Archives*, puis allez chercher la *Key of Darkness* au *Hall of Giants* (à moins que vous ne l'ayez déjà). Rendez-vous maintenant à nouveau au *Crystal Building* puis au *Castle of Darkness* en utilisant une nouvelle fois le *Plane of Light* (C2-). Malheureusement vous n'y trouverez pas Nikademus. Retour à *Pendragon (Town of Dark* puis sort de téléportation), et visite à Filmon.
Votre nouveau but va être l'exploration de la *Tent* (au nord), ou vous devrez obtenir de nouvelles instructions de la part de *Lord Wood*. Lord Wood vous apprendra que Nikademus se cache dans sa forteresse, dans les *Neitherworlds*, accessibles par le *Plane of Light* et le *Castle of Darkness*. Lorsque vous aurez trouvé Nikademus, il vous faudra alors jeter le 57th *Spell* et Lord Wood viendra vous aider.
Rendez-vous maintenant aux *Gnome Catacombs* pour rencontrer un magicien qui va vous donner le 57th *Spell*. Retour une dernière fois aux *Archives* pour avoir les derniers détails par Filmon. Essayez à ce moment du jeu d'obtenir un maximum de *Healing Potions* car vous allez perdre de nombreux points de vie en traversant les *Neitherworlds*. Procurer vous aussi le *Wand of Nikademus* (si vous ne l'avez pas déjà), caché dans les *Archives* (voir plans), et rendez-vous une derniere fois au *Crystal Building* pour prendre le *Plane of Light* (C2-), et arriver au *Castle of Darkness*. Casser ensuite le *Wand of Nikademus*, action qui va vous téléporter vers les *Neitherworlds* et la *Dark Fortress* de Nikademus.
Traversez maintenant les *Neitherworlds* pour arriver enfin à la *Fortress of Nikademus* (n'hésitez pas à utiliser des *Healing Potions* si vos joueurs sont faibles). Une fois en face de Nikademus, lancez le 57th *Spell*, ce qui fait apparaître Lord Wood. Vous êtes prêt pour l'ultime combat...

Notes

Vous pouvez choisir de combattre Lord Wood mais dans ce cas, vos personnages deviendront chaotiques. Le jeu se poursuit aprés la mort de Nikademus, et vous pourrez faire monter vos personnages en niveau 19 ou 20. Choisissez bien vos personnages pendant la constitution de l'équipe et essayez de prendre des professions différentes. La caverne des dragons et la *Hut* n'ont pas forcément besoin d'être visitées, mais servent pour l'expérience et l'or. N'essayez pas d'aller combatre Nikademus avant d'avoir des personnages de niveau 10 à 12. Ne vous découragez pas car les personnages après leur mort sont le plus souvent réssuscités.

LES ARMURES ET BOUCLIERS

Glove - 1 point de classe d'armure.
Wooden Shield - 2 niveaux. De 2 à 3 points de classe d'armure.
Small Shield - 4 niveaux. De 4 à 7 points de classe d'armure.
Medium Shield - 4 niveaux. De 8 à 11 points de classe d'armure.
Large Shield - 4 niveaux. De 12 à 15 points de classe d'armure.
Giant Shield - 4 niveaux. De 16 à 19 points de classe d'armure.
God Shield - 20 points de classe d'armure.
Clothing - 2 niveaux. De 1 à 2 points de classe d'armure.
Robes - 2 niveaux. De 2 à 3 points de classe d'armure.
Leather - 3 niveaux. De 3 à 5 points de classe d'armure.
Hard Leather - 4 points de classe d'armure.
Ring Mail - 3 niveaux. De 5 à 7 points de classe d'armure.
Scale Mail - 6 points de classe d'armure.
Chain Mail - 3 niveaux. De 7 à 9 points de classe d'armure.
Splint Mail - 8 points de classe d'armure.
Banded Mail - 9 points de classe d'armure.
Plate Mail - 10 points de classe d'armure.
God Robes - 10 points de classe d'armure.
God Armor - 11 points de classe d'armure.

Conseil sur les armures et boucliers

Plus la classe d'armure est forte, plus la force du personnage doit être grande. Un Troll ou un Minotor Fighter aura de grandes chances de pouvoir porter une Plate Mail et un Giant Shield, alors qu'un Sprite Wizard en sera incapable. Ne gardez pas dans votre sac à dos 36 boucliers et 53 armures, revendez-les, pour ne garder que les plus intéressants, en choisissant l'option Distribute...

LES SORTS

Accuracy et Party Accuracy - Permet d'ajuster la capacité du tir à l'arc jusqu'à 250 pour le joueur ou l'équipe.
Arrow Flame et Party Arrow Flame - Permet d'augmenter le pourcentage de réussite du tir à l'arc pour le joueur ou l'équipe. Deux niveaux possibles.
Awaken - Réveille les joueurs endormis ou neutralise un sort de Sleep.
Binding - Diminue le mouvement des monstres. Surtout efficace contre les monstres volants et ceux de petite taille. Quatre niveaux possibles.
Charm - Charme les monstres jusqu'à ce qu'ils soient attaqués à nouveau.
Confusion - Diminue les capacités magiques des monstres. Quatre niveaux possibles.
Dispel Undead - Fait fuir ou détruit les morts vivants. Efficace surtout pour les *Skeletons, Zombies* et *Ghosts*.
Dissolve - Détruit simplement le monstre. (Ne marche pas pour tous les monstres, ca serait trop facile...).
Fear - Fait naître la peur chez les monstres, ce qui généralement les fait fuir.
Fireflash - Envoie une flamme sur le monstre. Quatre niveaux possibles :
— *Fireflash 1* : de 1 à 10 points de dégât,
— *Fireflash 2* : de 1 à 30 points de dégât,
— *Fireflash 3* : de 1 à 60 points de dégât,
— *Fireflash 4* : de 1 à 102 points de dégât. Attention, un seul monstre peut être visé avec ce sort.
Flamebolt - Envoie un nuage enflammé sur les monstres. Quatre niveaux possibles :
— *Flamebolt 1* : de 1 à 7 points de dégât,
— *Flamebolt 2* : de 1 à 15 points de dégât,
— *Flamebolt 3* : de 1 à 31 points de dégât,
— *Flamebolt 4* : de 1 à 66 points de dégât. Attention, tous les monstres vous faisant face ne sont pas forcément touchés.
Healing - Rend les points de vie perdus. Quatre niveaux possibles :
— *Healing 1* : de 1 à 9 points de vie et guérit une blessure.
— *Healing 2* : de 1 à 27 points de vie et guérit deux blessures.
— *Healing 3* : de 1 à 57 points de vie et guérit une amputation, une fracture et toutes les blessures.
— *Healing 4* : de 1 à 99 points de vie et guérit toutes les ampu-

tations, les fractures et les blessures.

Mindblast - Envoie une décharge d'énergie psychique sur les monstres. Quatre niveaux possibles :
— *Mindblast 1* : de 1 à 5 points de dégât,
— *Mindblast 2* : de 1 à 11 points de dégât
— *Mindblast 3* : de 1 à 41 points de dégât
— *Mindblast 4* : de 1 à 81 points de dégât. Attention, tous les monstres vous faisant face ne sont pas forcément touchés.

Monster Evaluate - Permet d'évaluer le niveau des monstres alentour.

Ninja - Permet d'augmenter les capacités d'attaque et de défense du joueur. Deux niveaux possibles.

Protection - Augmente la classe d'armure du joueur. Quatre niveaux possibles :
— *Protection 1* : +1 en classe d'armure,
— *Protection 2* : +3 en classe d'armure,
— *Protection 3* : +6 en classe d'armure,
— *Protection 4* : +10 en classe d'armure.

Quickness Rend l'équipe plus rapide, ce qui a pour conséquence d'augmenter le nombre de coups portés pendant un assaut. Quatre niveaux possibles :
— *Quickness 1* : 10% plus rapide,
— *Quickness 2* : 25% plus rapide,
— *Quickness 3* : 45% plus rapide,
— *Quickness 4* : 70% plus rapide.

Resurection - Permet de rendre la vie à un joueur tué. Attention, après sa résurrection le joueur n'a qu'un ou deux points de vie.

Sleep - Endort les monstres touchés. Attention, tous les monstres vous faisant face ne sont pas forcément endormis.

Summon Element - Fait appel au septième membre de l'équipe, l'*Element*, qui aura été adjoint, au préalable, lors de la constitution du groupe. L'*Element* se comportera alors comme un joueur normal, mais de quinzième niveau. L'*Element* disparaît après chaque combat.

Teleportation - Téléporte l'équipe durant un combat. (Utile pour fuir à coup sûr les monstres lorsque l'équipe est fortement touchée.)

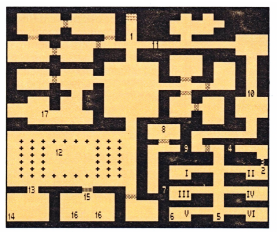
Transportation - Transporte l'équipe de ville à ville.

Weakness - Diminue la force d'attaque des monstres. Quatre niveaux possibles.

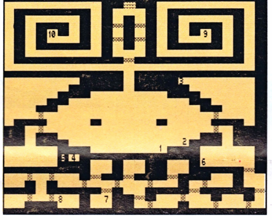
57th Spell - Permet de faire appel à Lord Wood pendant le combat final contre Nikademus.

Conseils sur les sorts

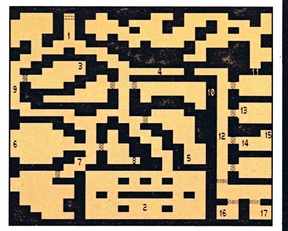
Certains sorts ne sont accessibles qu'à une catégorie de personnage. Les *Wizards* et les *Priests* sont capables d'apprendre de nombreux sorts. Essayez de ne pas répéter les mêmes sorts pour plusieurs membres de l'équipe. (Sauf peut-être pour les sorts d'attaque). Choisissez



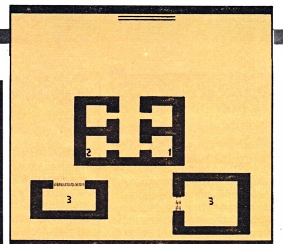
GIANTS BUILING - **(Hall of Giants)**
1 - Trappe menant à la cellule 2. **2** - Cellule. **3** - Passage secret. **4** - Passage secret. **5** - Boutons permettant l'ouverture des 6 cellules : bouton 1 = cellule I, bouton 2 = cellule II et III, bouton 3 = cellule III (libère un monstre), bouton 4 = cellule IV (libère un monstre), bouton 5 = cellule V, bouton 6 = cellule VI. **6** - Cadavre de Kilmor, plus scroll II. **7** - Passage secret. **8** - Armes diverses. **9** - Passage secret. **10** - Trappe piégée. **11** - Trappe piégée. **12** - Géant proposant un challenge (accepter si possible) pour gagner plus 1 en constitution si vous en sortez vainqueur. **13** - Porte. **14** - Clef des ténèbres. **15** - Trappe piégée. **16** - Coffres renfermant deux gemmes. **17** - Trappe piégée.



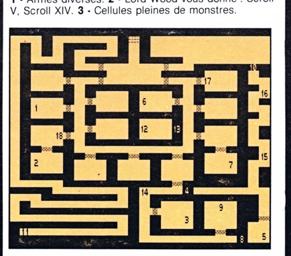
CRYSTAL BUILDING - **(Chambre de Chronos)**
1 - Dragon (ami de Chronos). **2** - Chronos. **3** - Scroll VII. **4** - Clef de Lumière. **5** - Passage secret. **6** - Scroll V. **7** - Indications sur le monde de Lumière : monday A7+, tuesday B7-, wednesday C2+. **8** - Indication sur le monde de Lumière : monday time space deletion, tuesday matter energy transference, wednesday monde de lumière. **9** - Levier d'activation du monde de Lumière à manœuvrer après avoir effectué les diverses réglages en 10. Après activation, il faut ressortir du donjon pour se retrouver ou sur l'île de Lumière, ou sur l'île des Ténèbres suivant ce que vous avez choisi. **10** - Bouton de réglage des téléportations dans les autres mondes (C2+ pour la Lumière, C2- pour les ténèbres).



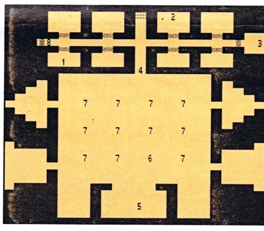
CAVERN - **(Catacombes des Gnomes)**
1 - Porte. **2** - Le chef des Gnomes vous propose un défit (la récompense en est un arc). Rendez-vous en 6 pour voler un œuf à la vipère géante (sans combat...). **3** - Scroll VI. **4** - Trappe piégée. **5** - Magicien; parlez lui et acceptez son marché. Il vous donnera alors le 57e sort contre de l'or et de l'expérience. **6** - Vipère géante et son œuf. Essayez l'une des trois solutions. **7** - Trappe piégée. **8** - Armes diverses. **9** - Trappe piégée. **10** - Passage secret. **11** - Passage secret. **12** - Trappe piégée. **13** - Elfe vous avertissant de la présence d'un monstre dans la cellule suivante. **14** - La bête est là ! **15** - Arc de Gnome. **16** - Flacon de parfum. **17** - Flacon nauséabond.



TENT - **(La tente)**
1 - Armes diverses. **2** - Lord Wood vous donne : Scroll V, Scroll XIV. **3** - Cellules pleines de monstres.

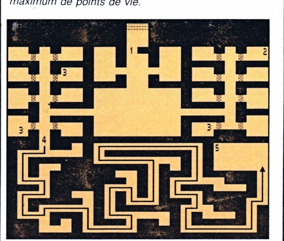


ARCHIVES DE PENDRAGON
PENDRAGON'ARCHIVES **(Archives de Pendragon)**
1 - Scroll II. **2** - Scroll III. **3** - Filmon-le-sage. **4** - Passage secret. **5** - Coffre renfermant des armes diverses. **6** - Piège. **7** - Or. **8** - Passage secret. **9** - Autel (devant lequel il vous faut prier). **10** - Passage secret. **11** - Bâton magique de Nikademus et Scroll V. **12** - Or. **13** - Passage secret. **14** - Trappe piégée. **15** - Trappe piégée. **16** - Trappe piégée. **17** - Trappe piégée. **18** - Trappe piégée.



DWARVEN BURIAL - **(Cimetière des Petites Gens)**
1 - Coffre contenant des armes diverses. **2** - Coffre contenant de l'or. **3** - Coffre contenant des armes diverses. **4** - Porte (à ouvrir). **5** - Dépouille mortuaire de Kilmor. **6** - Place où les joueurs doivent s'installer. **7** - Autres personnes assistant à la cérémonie. **8** - Porte impossible à ouvrir !!!

Attention ! Lorsque la cérémonie débute, Nikademus fait son apparition et jette des sorts sur l'assistance. Aussi, prenez bien garde à ce que vos personnages aient leur maximum de points de vie.



CASTLE OF LIGHT - **(Château de Lumière)**
1 - Porte s'ouvrant avec la clef de lumière trouvée dans l'antre de Chronos. **2** - Gemme de Lumière. **3** - Statues diverses (ne pas brutaliser !). **4** - Chemin à suivre sous peine de perdre de nombreux points de vie... (suivez la flèche). **5** - Fée de Lumière.

si possible les sort les plus forts en niveau. N'abusez pas de jet de sorts et pensez que lorsque l'équipe est durement touchée, un *Healing* peut être le bienvenu, à condition d'avoir cependant encore des points de magie...

LES ARMES

Knife - 3 niveaux. De 1 à 3 points d'attaque.
Dagger - 2 points d'attaque.
Club - 3 niveaux. De 1 à 3 points d'attaque.
Mace - 4 points d'attaque.
Small Axe - 4 points d'attaque.
Staff - 5 points d'attaque.
Short Sword - 6 points d'attaque.
Flail - 3 niveaux. De 6 à 8 points d'attaque.
Hammer - 7 points d'attaque.
Spear - 2 niveaux. De 8 à 9 points d'attaque.
Axe - 9 points d'attaque.
Sword - 7 niveaux. De 9 à 19 points d'attaque.
Heavy Mace - 10 points d'attaque.
Trident - 11 points d'attaque.
Large Spear - 12 points d'attaque.
Large Axe - 12 points d'attaque.
Pike - 13 points d'attaque.
Long Sword - 14 points d'attaque.
Bardiche - 15 points d'attaque.
Halbred - 5 niveaux. De 15 à 21 points d'attaque.
God Knife - 22 points d'attaque.
God Mace - 23 points d'attaque.
God Sword - 25 points d'attaque.
Self Bow - 3 niveaux. De 1 à 3 points d'attaque.
Short Bow - 3 niveaux. De 4 à 6 points d'attaque.
Medium Bow - 3 niveaux. De 7 à 9 points d'attaque.
Compound Bow - 3 niveaux. De 10 à 12 points d'attaque.
Gnome Bow - 13 points d'attaque.
Longbow - 3 niveaux. De 14 à 16 points d'attaque.
Crossbow - 2 niveaux. De 17 à 19 points d'attaque.
Old Bow - 18 points d'attaque.
God Bow - 20 points d'attaque.

Conseils sur les armes

Les Fighters sont, bien sûr les plus aptes à manipuler les armes les plus puissantes. N'hésitez pas à revendre vos anciennes armes lorsque vous en trouvez de nouvelles, plus puissantes. Les Swords sont en général utilisables par presque tous les personnages. Assurez-vous bien que le personnage auquel vous attribuez une arme est bien apte à s'en servir. Si par exemple vous donnez une Halbred à un Thief Sprite, cela reviendra à le faire combattre à mains nues. Les armes de main demande surtout beaucoup de points force, alors que les arcs demandent force et dextérité. Exemple : un Ogre Fighter pourra certainement utiliser une Bardiche, et un Troll Thief un Old Bow...



PARCHEMINS RENCONTRES EN COURS DE PARTIE

Scroll I

Il y a quelques mois, Kilmor a mené son peuple de Dwarven contre les armées du maléfique Nikademus. Kilmor fut défait et emprisonné dans le Hall des Géants loin vers le sud. Après l'avoir torturé, Nikademus lui a proposé de devenir traître à sa cause lui faisant miroiter de grands pouvoirs...

Scroll II

L'histoire de Scandor

Scandor est le centre du monde civilisé. Au sud, on trouve les îles de Gelnor, Ferronrah et Pookney habitées par des Nains, Elfes, Gnomes, Orc, Kobold, Ogres... Au nord, il y a un grand continent habité par des Trolls et des Géants. Il leur arrive d'ailleurs de faire des incursions en Scandor (par bateau ou par la banquise en hiver). Il y a quelques années, Nikademus envahissait Gelmor puis s'attaqua à Scandor...

Scroll III

Le voyage des Esprits

Lorsque qu'un Mortel meurt, son âme se promène à travers les plans en attendant son jugement. Parfois la résurrection est envisagée, alors l'âme réintègre son corps...

Scroll V

Le bâton magique de Nikademus

Ce serait le dieu Pluto qui donna le bâton magique à Nikademus. Certains prétendent que Nikademus ne devint démoniaque qu'une fois en possession de ce bâton. Il est si puissant que seul Nikademus peut l'utiliser. D'ailleurs Pluto lui reprit une fois, voyant sa puissance grandir... Nikademus a le pouvoir de localiser le bâton où qu'il soit dès qu'un être s'en empare. Seule l'aide de Pluto peut permettre de se servir du bâton magique...

Scroll VI

Les Grands Gnomes fabricants d'arc

Le dieu Aires est un jour descendu sur le plan matériel pour apprendre aux gnomes à construire des arcs aux qualités magiques. Il est raconté que les Gnomes donnent ces arcs aux geurriers valeureux...

Scroll VII

L'univers

L'univers est divisé en plusieurs mondes : le monde matériel où habitent les Créatures mortelles, l'Olympe qui est le domaine des dieux et enfin les mondes inférieurs abritant les dieux maléfiques... Un fleuve magique, le Styx, entoure et relie tous ces mondes mais est inaccessible aux mortels qui ne peuvent y entrer que par magie.

Scroll VIII

Archives de la ville de Pendragon

Pendragon est connu pour ses enseignements apportant la connaissance de l'histoire, la nature, etc. L'archiviste en chef de Pendragon se nomme Filmon. Au sein de ses archives se trouvent des objets sacrés gardés par des monstres...

Scroll IX

Le Hall des Géants

Il est situe au sud de Scandor. Il est dit que certains Géants sont des comparses de Nikademus (peut-être n'est-ce qu'une rumeur !). De nombreux visiteurs ont pourri dans les geôles des géants, geôles mal gardées mais admirablement bien verrouillées.

Scroll X

Le cimetière des Petites Gens

A l'occasion de l'enterrement d'une Petite Personne importante, de nombreuses races envoient quelqu'un en délégation aux funérailles (même les Elfes !)...

Scroll XI

Les Gnomes de l'Est de Scandor

Les collines rocheuses de l'Est de Scandor abritent le peuple des Gnomes. Leur capitale est Rocky Hills. Possèdant rarement des objets de valeur, ils ne sont pas souvent envahis. Les sages Gnomes se retirent dans des catacombes taillées dans le roc pour y méditer...

Scroll XII

La chambre de Chronos

Chronos est le Gardien du Temps. Il garde la mémoire de l'histoire et de l'univers, mémoire conservée dans uns série de chambres, transcrite en caractères magiques accessibles à Chronos seul. Chronos a le pouvoir de téléporter n'importe quelle chambre dans n'importe quel plan...

Scroll XIII

Le monde de Lumière

Certains mortels ont eu l'honneur d'être élus pour vivre dans le monde de Lumière où fut construit un château à leur intension. Ce château contient de nombreux objets de valeurs gardés par les dieux. Le plus pur des être mortels se nomme le Light Fairy. Il veille sur le château lorsque les autres mortels se promènent dans le monde de Lumière.

Scroll XIV

Le monde des Ténèbres

Ce monde fut au commencement utilisé pour exiler les les mortels les plus vils. Leur pouvoir s'est accru au fil des millénaires. Un puissant magicien y construisit le château des Ténèbres et créa Nikademus, le plus puissant et le plus démoniaque des êtres. Son pouvoir est tel qu'il est capable d'ouvrir un porte dans le monde matériel en y faisant pénétrer ses armées...

Scroll XV

Nouvelles sur la Grande Guerre

Déferlant par surprise sur le Nord de Scandor, Nikademus a pu prendre facilement pied sur le continent. Alors qu'il faisait prendre du repos à ses troupes, dans le Sud, Lord Wood préparait une contre-attaque près de Lansing. Depuis, la guerre n'est pas achevée et sévit toujours à Scandor...

Scroll XVI

La forteresse de Nikademus

Nikademus est l'un des rares mortels à pouvoir se téléporter sur tous les plans. Il est bien connu que les dieux n'aiment pas partager leur existence avec les mortels. Néanmoins, Nikademus est si particulièrement démoniaque que les dieux mauvais ont fait une exception et lui ont cédé un terrain sur lequel il fit construire sa forteresse...

DEJA VU

Cette aventure de Mindscape n'est pas sans rappeler Borrowed Time d'Activision. Il s'agit en effet de résoudre une énigme. Le joueur doit retrouver son identité et rassembler des preuves permettant à la police d'arrêter des criminels.

Si ce n'est des adresses à indiquer au chauffeur, l'utilisation du clavier n'est pas nécessaire. L'aventure débute dans des toilettes. Il semble que vous ayez été drogué.

Prenez le manteau et examinez son contenu : de la menue monnaie, un briquet (gravé aux initiales J.S), des cigarettes, un mouchoir (mêmes initiales), des verres fumés, un porte-monnaie contenant une clef, une carte de plastique, et un billet de 20 $. Prenez le revolver (un P38 spécial) qui se trouve auprès de vous et contient six balles.

Ouvrez la porte. Ah, regardez le miroir ! Ce visage ne vous rappelle-t-il rien ? Sortez de la pièce. Vous vous retrouvez dans le couloir avec à votre gauche les toilettes pour dames. Entrez dans cette pièce (préparez-vous une bonne explication s'il y a lieu).

N'oubliez pas de fouillez le cadavre de l'intèrieur..

Vous pouvez y trouver une boucle d'oreille (elle ne sert pas à résoudre l'aventure). Sortez et rendez-vous dans le bar et montez à l'étage supérieur. Examinez les portraits accrochés au mur. Il semble que vous vous y trouviez. Entrez dans le bureau. Ouvrez le tiroir du bureau et prenez si vous le désirez la facture portant l'adresse « 934 WEST SHERMAN ». Puis, ouvrez la porte se trouvant sur votre gauche à l'aide de la clef se trouvant dans votre porte-monnaie. Dans cette pièce se trouve un cadavre que vous fouillez (trousseau de clef d'une Mercedes actuellement dans la rue). Dans le bureau, prenez le crayon et une clef marquée « FRONT ». Sortez de la pièce par la fenêtre (tiens, vous avez quelques chose à vous reprocher ?) située derrière le cadavre et grâce à l'échelle de secours, montez au troisième étage.

Entrez par la fenêtre. Hum, pas très reconfortant comme endroit ! Examinez bien la poubelle, prenez la seringue. Tiens, trois ampoules ? Il semble bien que vous ayez été attaché et drogué ici. Bon, on ne va pas s'éterniser. Sortez et prenez l'ascenseur pour visiter le reste de l'immeuble. Dans l'ascenseur, pressez le troisième bouton à partir du haut pour vous retrouver au casino.

Insérez des pièces de monnaie dans la machine à sous jusqu'à ce que vous gagniez la cagnotte (les taxis réclament beaucoup de menue monnaie). Reprenez l'ascenseur et pressez le bouton du bas : descente aux égouts...

Achtung !

Avant de pénétrer dans l'égoût, sauvegardez votre partie car vous n'avez aucune chance de survivre à l'attaque aléatoire d'un aligator..Ça y est ? Alors, allez au bas de l'égoût devant le tourbillon que vous examinez et qui semble vous rappeler quelque chose. Dirigez-vous maintenant vers la sortie de l'égoût.

Be carefull !

Avant de sortir dans la rue, sauvez à nouveau votre partie car en sortant vous pourriez y rencontrer un bien mauvais garçon... Dirigez-vous vers la Mercedes et ouvrez la porte à l'aide de la clef trouvée sur le cadavre. Entrez dans la voiture et visitez la boîte-à-gant. S'y trouvent une photo, des enregistrements de voiture au nom de Joey Siegel (tiens les même initiales que votre briquet ?) et une adresse : 1212 West End Street. Démarrez la voiture... Ah ! Vous n'aviez pas sauvegardé ? Dur, dur le coup de la voiture piégée... En ressortant de la voiture, dirigez-vous vers la droite et abordez la prostituée que vous frapperez



pour lui dérober son sac (2O$ et un revolver).
Après ce bien mauvais coup, dirigez-vous vers la gauche jusqu'au kiosque à journaux (les journaux sont datés 1941). Achetez un journal, le marchand vous informera. Allez à gauche. Si vous rencontrez un voleur, tapez lui dessus. Un conseil, sauvegardez souvent le jeu car la rencontre de quatre voleurs vous sera fatidique.

Vous voici maintenant devant l'armurerie. Il arrive souvent qu'un clochard se trouve devant la porte. Pour 20 $, il vous donnera des renseignements. Non loin se trouve la station de taxi. Cela va vous permettre de vous rendre au 1212 West End Street. La course coûte 75 cents, payez et sortez du taxi.
Entrez dans l'immeuble et utilisez votre carte plastifiée afin d'utiliser l'ascenseur. En haut, examinez le toit, vous trouverez sur le foyer une photographie et une adresse (520 S. Kedzle). Ressortez de l'immeuble, le taxi vous attend. Allez à cette nouvelle adresse.
La porte étant verouillée, faites sauter la serrure à coup de révolver. A l'intérieur de la maison vous trouverez sur la table un morceau de papier. Un numéro y est inscrit (33-24- 36). Vous trouverez également une boucle d'oreille de valeur ressemblant étrangement à celle perdue dans les toilettes pour dame précédemment... Trouvez la femme. Ouvrez le bureau et prenez-y l'agenda ainsi que la clef. Quoi, vos poches sont pleines ! Et alors, tassez !
Il est maintenant temps de vous diriger au 934 West Sherman. Entrez dans l'immeuble, montez jusqu'au bureau du docteur Brody. Ouvrez la porte à l'aide de la clef trouvée au 520 S. Kedzie. Tirez une balle dans le classeur où vous trouverez différents dossiers. Lisez le dossier Siegel afin de découvrir l'antidote au Diethanol Thimene, soit le Bisodumitis. Les autres fiches pourront également vous instruire.

Après le coup de la seringue, ouvrez le classeur et lisez les dossiers...

Dans la pharmacie prenez le Bisodumitis (cliquez sur le contenant) et mettez le produit dans la seringue. Injectez- vous le contenu de la seringue. Le produit commence à agir, et petit à petit vos souvenirs remontent à la surface...
Prenez tout de suite dans la pharmacie une capsule de Sodium

PSYGNOSIS OBLITERATOR

DANS LE N°10 DE GAME NOUS VOUS AVIONS PROPOSE LES DEUX PREMIERS NIVEAUX D'OBLITERATOR. VOICI LES DEUX DERNIERS.

NIVEAU 3

NIVEAU 4

SPÉCIAL FÊTES



A vous de jouer

GAGNEZ 130 F

Abonnez-vous dès aujourd'hui pour 1 an

Economisez 40 F + 1 cadeau

GAGNEZ 110 F

Abonnez-vous dès aujourd'hui pour un essai de 6 mois

Economisez 20 F + 1 cadeau



CADEAU

Un porte monnaie bracelet-montre d'une valeur de **90 F** ▶

ABONNEMENT

A retourner, accompagné de votre règlement à :



LASER PRESSE
Service Abonnement
5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT MANDE

□ Oui je m'abonne aux **6** prochains numéros de GAME MAG au tarif privilégié de **82 F** au lieu de **102 F** (soit une économie de **20 F** sur le prix de vente au numéro)
(Europe : 224 F, Air mail : 284 F)

□ Je recevrai mon cadeau de bienvenue

□ Oui je désire m'abonner aux **12** prochains numéros de GAME MAG au tarif privilégié de **164 F** au lieu de **204 F** (soit une économie de **40 F** sur le prix de vente au numéro)
(Europe : 224 F, Air mail : 284 F)

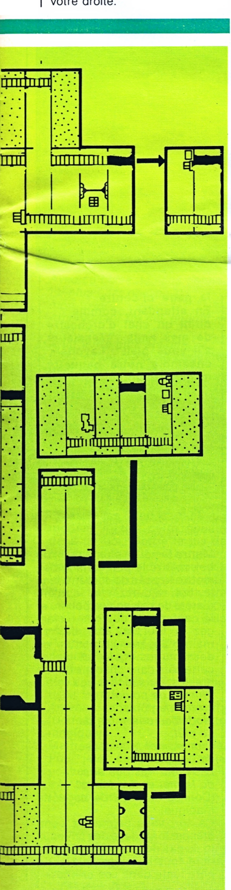
□ Je recevrai mon cadeau de bienvenue

Je joins mon règlement par :
Chèque bancaire □ Chèque postal □ Mandat □

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....

Offre limitée jusqu'au 1/01/89

Pentathol (voir Pentotal), elle vous sera bientôt utile... Sortez du bureau et rendez-vous au second étage devant la porte du bureau de Ace Harding. La clef du bureau du docteur sert aussi ici. Tirez sur l'ombre qui bouge derrière la porte et entrez (je vous trouve bien expéditif).
Ouvrez le classeur et lisez le contenu des dossiers. Ouvrez le bureau alors que votre mémoire continue de revenir (l'effet est à partir de maintenant régulier). Prenez les balles de 38 mm si cela vous chante. Quelle va être votre nouvelle destination ? Il est temps d'examiner la carte que vous avez fauchée dans la Mercedes. L'adresse suivante y est indiquée. Soit le 1060 South Peoria Street, en fait le bar de Joe dont vous êtes originellement parti. Le taxi ne vous emmènera pas jusque-là. Soyez donc prudent en marchant jusqu'au bar qui se trouve sur votre droite.



Les chocolats sont mangeables

Entrez dans l'immeuble par la porte puisque vous avez trouvé la clef plus tôt. Dans le bureau du second étage, ouvrez le coffre dont vous avez maintenant la combinaison. Prenez la clef se trouvant dans la boîte et lisez le dossier. Retour à la Mercedes qui se trouve toujours dans la rue. La nouvelle clef ouvre le coffre ou une charmante jeune femme toute ligotée semble bien mal en point. Un petit coup de Sodium et il n'y paraîtra plus ! Otez lui son baillon et celle-ci vous déclamera une nouvelle adresse (626 Auburn Road). Hep taxi ! Direction Auburn Road, au 626...
Prenez le courrier dans la boîte aux lettres en passant (la rançon). Claquez le marteau de la porte et filez un gros pain au maître d'hôtel. A l'étage, une jeune femme dort dans la première chambre. Frottez le crayon sur le carnet que vous avez trouvé dans le tiroir (encore des infos). Dans la chambre de droite dort un homme. Prenez l'attaché-case et la lettre qui se trouve dans le tiroir. Les chocolats sont mangeables, comme le saucisson de Bologne qui se trouve dans la cuisine.
En route pour le 1060 South Peoria. Tous les éléments pour une confrontation avec les autorités sont maintenant entre vos mains. Débarassez-vous néanmoins de l'arme auparavant (le tourbillon dans l'égout par exemple). Bravo ! Vous avez enfin solutionné cette affaire...

(André Lafrenière)

POKES

LOGICIELS	Autres codes
I.O.	C64: 25117,254 + SYS 24586
JUMPMAN JUNIOR	C64: 9450,234 - 9451,234 - 9452,234
KUNG FU MASTER	C64: 38649,189
KY JAGUAR	MSX: H9200,0
LASER STRIKE	C64: 16475,173
LODE RUNNER	C64: 7892,255
MAGOT MANIA	C64: 2532,4
MANIC MINER	C64: 15456,74 ou 16632,0 ou 16571,234
MERMAID MADNESS	C64: 17274,169 + 17275,0 17276,234
MUTANTS	C64: 9273,230 + SYS 4096
MINER 2049	C64: 11510,255 ou 15456,75 ou 9450,173
MONTY MOLE	C64: 7863,0
MOON PATROL	C64: 2872,255
NINJA	MSX: H9A49,99
OMEGA	C64: 26300,230
PENGO	C64: 20295,44
POOYAN	C64: 20634,173
POPEYE	C64: 2405,255 puis 2406,255
PROTECTOR 2	C64: 16425,6
RAMBO II	C64: 6099,234 + 6100,234 + 6101,234
R-NEST	C64: 4446,173
SAMMY LIGHT-FOOT	C64: 3678,189
SCION	MSX: HAC3E,0 HAC3F,0
SKRAMBLE	C64: 8609,234
SNOKIES	C64: 33242,200
SPACE HARRIER	C64: 5834,96 (temps illimité) SYS 2128 C64: 6666,234 (suppression des sprites) SYS 2128 C64: 14631,127 (moins rapide) SYS 2128 C64: 2456,69 (plus rapide) SYS 2128
SPELUNKER	C64: 10407,44
SUPER COBRA	MSX: H990D,0
SURVIVOR	C64: 19523,200 19563,255
SABRE WULF	C64: 45219,173 + SYS 3328
SCOOBY DOO	C64: 7450,96 + SYS 2560
SECRET OF KANDAR	C64: 17288,173 + SYS 29951
SKATE ROCK	C64: SYS 2305 + 2513,250 + SYS 2304
TERRA COGRITA	C64: 26703,255 + SYS 24576
TALISMAN	C64: 10765,173
TAPPER	C64: 15899,165
TRAP DOOR	C64: 14914,96 + adresse &1F3, changez &C68 par &00
WEST BANK	C64: 4296,20 + 12713,169 + SYS 4100
WIGHT FORCE	C64: 11547,5 + SYS 16128
YOGGI BEAR	C64: 6478,0 + SYS 2067

OVERLANDER Elite

Overlander sorti il y a à peine deux mois requiert un minimum de réflexes mais aussi de réflexion pour être mené à son terme. Voici quelques conseils envoyés par l'un de vous ...

OPTIONS:
Flame bomb: arme.
Rocket: arme.
Smart bomb: bombe tuant tout sur l'écran.
Turbo conversion: turbo.
Armor platine: protège des motos.
Superbreaks: supers freins.
Wheelblades: roues équipées de piques.
Leanburn conversion: fuel (durée plus importante).
Extra life: vies supplémentaires.
Bullet profing: balles qui ricochent de voitures en voitures.
Battering ram: bélier (pour défoncer les barrières.

LEVEL 1: prendre seize unités de fuel, trois béliers, un turbo et le reste en bombesde feu.

LEVEL 2: prendre le plein de fuel, neuf béliers, une vie et une armure.

LEVEL 3: prendre quinze unités de fuel, neuf béliers et le plus de vies possibles.

LEVEL 4: prendre peu de fuel, neuf vies et neuf béliers.

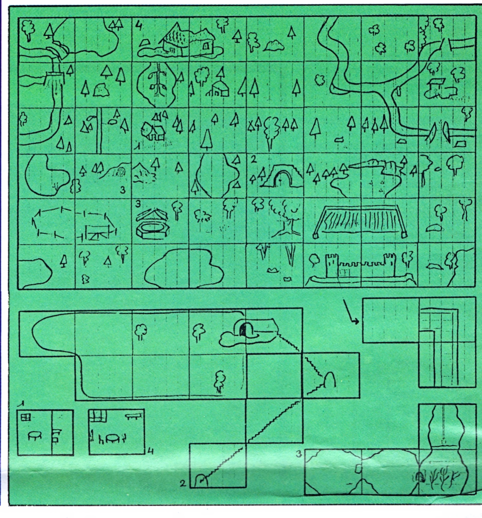
(NDLR) Finalement à quoi servent les autres options dans tout ca ?

RESCUE

KING'S QUEST

Sierra on Line

Vous aviez eu le bonheur de connaître les première et seconde parties de King's Quest III, voici la troisième, plus .... le Livre des sorts. Et comme nous ne sommes pas chiens, remontons dans le temps avec King's Quest I.



KING'S QUEST I

E, N, faites-vous protéger par la princesse.
S, W, W, ouvrir la porte du château et entrer.
N, W, s'approcher du roi, s'incliner devant le roi (bow the king), parler au roi (talk king).
E, S, S, repasser le pont.
W, pousser le rocher (push rock), prendre la dague (take dague), prendre les cailloux (take pebbles).
N, W, N, N, grimper sur l'arbre (climb tree), prendre l'œuf (take egg).
E, prendre la carotte (take carrot).
N, parler à l'elfe (speak to elf).
S, E, E, N, prendre le trèfle (take clover).
S, E, E, ouvrir la porte (open gate), montrer la carotte à la chèvre (show carrot).
W, W, N, N, (la chèvre fonce sur l'homme).
N, parler au gnome (speak to gnome), IFNKOVHGROGHPRN (nom du gnome), prendre le gland (get bean).
E, E, planter le gland près des fleurs (plant bean) et grimpez-y, au sommet:
E, E, S, E, E, regarder l'arbre (look tree), regarder dans le trou (look hole), prendre la fronde (get sling).
N, W, utiliser la fronde (use sling), prendre le coffre (get chest).
E, E, descendre, sortir.
S, E, N, prendre la cruche (take bowl), la remplir (fill).
W, prendre la noix (take walnut), ouvrir la noix (open walnut).
W, W, N, N, entrer dans la maison, donner la noix (give bowl), prendre le violon (get fiddle), ressortir.
N, W, regarder la souche (look stump), prendre le petit sac (get pouch), ouvrir le sac (open pouch).
N, E, grimper dans le seau (climb bucket), aller dans l'eau (go water), nager (swim), plonger (dive).
W, se placer devant le dragon, lancer la dague (throw dagger), prendre le miroir (get mirror).
E, UP, grimper à la corde (climb rope).
UP, N, N, ouvrir la porte (open door), ouvrir le placard (open cupboard), prendre le fromage (get cheese), prendre le papier (get note), ressortir.
S, W, entrer dans la grotte et ressortir, sauter (jump) sur l'oiseau qui apparaît (s'il n'apparaît pas, sortir puis revenir à l'écran).
W, prendre le champignon (get mushroom).
E, tomber dans le trou.
S, W, donner le fromage (give cheese), ouvrir la porte (open door), jouer du violon (play fiddle).
S, quand le roi part : prendre le sceptre (get sceptre), prendre le bouclier (get shield).
W, manger le champignon (eat mushroom), sortir, revenir au château.
N, W, saluer le roi (bow the king).

KING'S QUEST III
LIVRE DES SORTS

Pour les impatients, retrouvez la solution de la troisième partie de King's Quest III dans l'encadré de la page ci-contre.
En attendant, comme dirait un chef d'orchestre de mes amis, "Messieurs, s'il vous plaît". Levons ensemble notre baguette, magique bien sûr !

Langage animal (page II)

— Une petite plume d'oiseau,
— un morceau de poils de n'importe quel animal,
— une peau de serpent séchée,
— une cuillère d'arête de poisson en poudre,
— un dé de rosée du matin,
— une baguette magique.

Mettre la petite plume dans un bol, mettre le poil dans le bol, mettre la peau de serpent dans le bol; ajoutez-y la cuillère d'arête de poisson en poudre et le contenu du dé. Puis mélangez le tout à l'aide de vos mains. Séparez la mixture en deux parties égales et placez cette pâte dans chacune de vos oreilles. Puis récitez ces vers :
Plumes de poulet,
arêtes de poisson
Modelées ensemble dans
ce plat,
Donnez-moi la sagesse
de comprendre
Les créatures des airs,
de la mer et des terres.
(Donnez un coup de baguette magique).
Ce sort vous permet de comprendre le langage des animaux mais pas de leur parler. Ce sort dure tout le temps que cette pâte reste dans vos oreilles.

Voler comme un aigle... (page IV)

— Une plume de la queue d'un aigle,
— une paire d'ailes de mouche,
— une pincée de safran,
— de l'essence de rose,
— une baguette magique.

Mettre la pincée de safran dans l'essence de rose. Puis récitez ces vers :

Oh ! Esprits ailés, libérez moi
De mon attachement au sol
à votre image
Dans cette essence trouvez
la force
De me donner l'art de voler.

(Donner un coup de baguette magique).

Pour jeter le sort n'importe quand : mettre les plumes d'aigle dans l'essence (pour devenir un aigle) ou les ailes de mouche (pour devenir une mouche). Afin de revenir à votre état naturel, récitez cette formule :

Aigle part, je reviens à
moi-même
ou
Mouche part, je reviens à
moi-même.

Se téléporter au hasard (page VII)

— une cuillère de grains de sel,
— un morceau de guy séché,
— un petit caillou arrondi de couleur bizarre,
— une baguette magique.

Pilez le sel dans un mortier, piler le guy dans le mortier, plongez le caillou dans cette mixture et embrassez le caillou. Puis, récitez ces vers :

Avec ce baisé, je vous donne
Le plus cher pouvoir de
mon foyer
Amenez-moi de cet endroit si
près
A un autre plus éloigné.

(Donnez un coup de baguette magique).

Pour jeter le sort, frottez la pierre.

Sommeil profond (page XIV)

— Trois glands séchés,
— une tasse de jus de Belladone,
— une baguette magique,
— une petite poche.

Ecrasez les glands dans un mortier, mettre cette poudre dans un bol. Mettre le jus de Belladone dans le bol et mélanger le tout à l'aide d'une cuillère. Allumer un brasier de charbon et faites chauffer la mixture sur le brasier; enfin, étalez ce mélange sur une table. Puis récitez ces vers :

Poudre de gland si fine
Jus de Belladone comme
le vin amère
Vous glissez silencieusement
dans le noir
Amenant un profond sommeil.

(Donnez un coup de baguette magique).

Mettre la poudre dans la poche. Pour jeter ce sort, mettre la poche par terre dans un endroit très sombre en disant :

Dors tout de suite.

Transformer en chat (page XXV)

— Une demi tasse de racine de mandragore,
— des poils de chat,
— une petite goutte d'huile de poisson,
— une baguette magique.

Mettre la racine de mandragore dans un bol, mettre des poils de chat dans le bol, mettre deux cuillères d'huile de poisson dans le bol et mélanger le tout avec une cuillère.

Puis poser la pâte sur la table et la former comme un petit biscuit arrondi. Puis récitez ces vers :

Racine de mandragore et
poils de chat
Mélangés à l'huile de poisson
transforme
En félin celui qui mangera
De cet appétissant mélange
magique.

(Donnez un coup de baguette magique).

Ce biscuit ainsi créé transformera en chat quiconque en mangera.

KING 'S Q UEST III - 3e partie

LOOK MAP - Téléporter au village F6 - OPEN DOOR (TAVERN) - TALK SAILERS-GIVE GOLD TO CAPTAIN - sortir - E - E - monter sur le bateau - E GET BOX - W - DROP BOX - JUMP ON BOX - JUMP ON BOX - JUMP ON LADDER - U - W - OPEN CHEST - LOOK IN CHEST - CLOSE CHEST - E - E - GET SHOVEL - W - D - (allendez jusqu'à ce que les pirates disent : LAND IN SIGN, puis : THE ANCHER IS DOWN) - UNDER IN THE RIGHT OF THE SCREEN - E - E - S - ENTER CAVE - CLIMB U - E - DIVE IN SEA - SWIM TO ISLAND - E - N - S - LOOK TREE - COUNT FIVE STEPS TO THE EAST FROM THE CENTER OF THE TREE - DIG - N - E - W - (HORSESHOE ROCK) - CLIMB ROCK - E - N - E - DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE - N - E - E - S - GO DOWN TO REACH THE FIRST CAVE ON THE LEFT - GO DOWN TO THE MIDDLE CAVE UNDER IN THE SCREEN - ENTER THE CAVE - GO UP TO THE CAVE IN THE MIDDLE OF THE SCREEN - NOW LEAVE THE CAVE POUR THE SLEEP POWDER ON THE FLOOR - SLUMBER, HENCEFORTH - JUMP ON BOX - JUMP ON BOX - JUMP ON LADDER - U - THE STAIRS - RUB OINTMENT ON ME - W - STIR STORM BREW WITH FINGER - BREW OF STORMS,CHURN IT UP - TALK TO ROSELLA - UNTIE ROSELLA - E - ENTER CAVERN - D - D - W - N - N...

Ouf, c'est fini! C'est tout-de-même l'un des jeux d'aventure les plus longs qu'il m'a été donné de finir !





FINAL LAP : VISE LA POLE POSITION

Final Lap est bien, *Final Lap* est très bien, *Final Lap* est à *Pole Position* ce que *Robocop* est à Frankenstein : un gros progrès de technique. *Final Lap* reprend le même schéma que *Pole Position* : un circuit à parcourir en un minimum de temps, avec un bonus temps à chaque passage sur la ligne d'arrivée. Sur la piste, vu de ton cockpit, il y a les voitures pilotées par l'ordinateur, et la voiture de... ta copine, de ta sœur, de ton beau-frère, de ton chien, du concierge, de Zaza, de Madonna (Ouf ! C'est fini). En tout, jusqu'à huit voitures peuvent participer en même temps. Imagine : huit cabines de *Pole Position* côte à côte. Attention, 3, 2, 1, Go ! C'est parti, levier de vitesse sur low (lent), pied au plancher ; la cabine avance ! 230 km/h, changement de vitesse, position high (rapide), virage en épingle à cheveux, frein ; la cabine recule !

A côté de moi une cabine avance, c'est ma copine, elle vient de me dépasser, j'aurais dû la voir dans un de mes deux rétroviseurs, je vois maintenant sa voiture filer devant moi sur la piste. Désemparé et humilié, je vais me crasher sur le bord de la piste : la cabine fait des soubresauts ! Je repars, je regarde ma position ; 5/8, en haut de l'écran j'ai une vue générale du circuit avec la position des autres voitures. Vais-je remonter mon handicap ? *Final Lap* bénéficie d'une rapidité d'animation surprenante, il faut jouer à deux pour que ce soit intéressant (pour l'instant je ne connais que des versions à deux cabines). *Final Lap* est cher (10 F la partie, 20 F les trois partie ; par personne) mais fantastique.

Et hop, en photos, quelques exclusivités que vous ne verrez nulle part ailleurs.



• *Power Drive* : une course typiquement américaine de voitures équipées d'énormes roues. C'est rapide, rigolo, et ça se joue à trois, que demande le peuple ? ▶

• *The Main Event* : un jeu de catch américain avec de superbes graphismes, et la possibilité de jouer à quatre. ▼

• *Technobowl* : après Nija Warriors, Taïto persiste et signe avec Technobowl. Deux écrans, au lieu de trois (*Ninja Warriors*), pour ce jeu de football américain très sympa et rapide. ◀

SORT D'ORAGE (page LXXXIV)

— Une tasse d'eau de mer,
— de la terre,
— de la poudre de champignon,
— une jarre,
— une baguette magique.

Mettre la tasse d'eau dans un bol, allumez un brasier de charbon et faites chauffer le bol sur le brasier. Ajoutez une cuillère de terre dans le bol, ajoutez-y la pincée de poudre de champignon et soufflez sur ce mélange brûlant. Puis récitez ces vers :
Eléments de la terre et de la mer
Combinés ensemble pour libérer le ciel
Quand je mélange cette mixture magique
Grand Dieu Thor, je vous appelle.
(Donnez un coup de baguette magique).
Mettre la mixture d'orage dans la jarre.
Pour activer ce sort, tournez la mixture d'orage avec le doigt et dites :
Mixture d'orage déchaîne-toi.



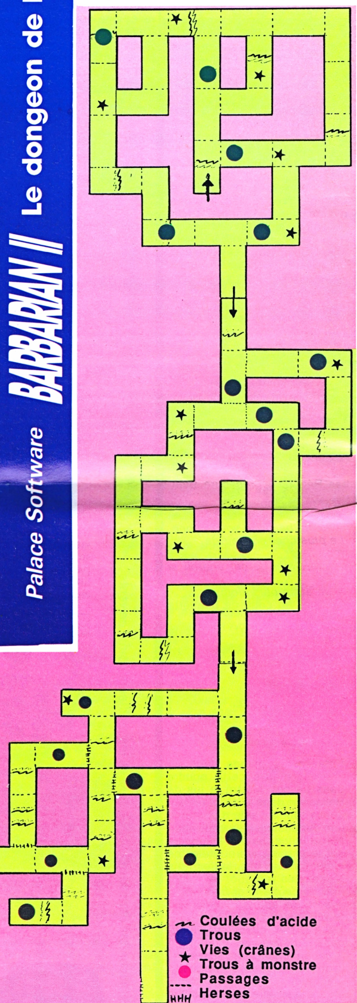
SORT D'INVISIBILITE (page CLXIX)

— Une jarre de lard,
— un cactus,
— de la bave de crapaud,
— une baguette magique.

Coupez le cactus au couteau, pressez le jus de cactus dans une cuillère bol et mettre le liquide ainsi obtenu dans un bol. Mettre le lard dans le bol en y ajoutant deux gouttes de bave de crapaud, enfin mélanger le tout avec une cuillère. Puis récitez ces vers :
Cactus et crapaud cornu
Je chemine maintenant sur une route dangereuse
Le feu et la brume combinées
Me feront disparaître
sans trace.
(Donnez un coup de baguette magique).
Mettre la pommade dans la jarre de lard vide.
Pour jeter le sort, enduisez-vous entièrement de pommade.
Vous deviendrez ainsi invisible pour un moment.

Palace Software BARBARIAN II Le dongeon de Drax

Hein, quoi ! Déjà le rescue de Barbarian II ? Oh, quand on craque à la rédaction, la dépense ne compte pas...



NIVEAU 1 LES TER DESOLEES

Saurien Dragon. Faites surtout attention à cette bête ! Ne restez surtout pas trop longtemps debout sinon... Au revoir la tête dans le ventre du monstre. Lorsque la bête s'approche, attendez qu'elle soit à la bonne distance et frappez d'un coup bas puis reculez d'un pas. Répétez ces figures jusqu'à ce que mort s'en suive.
Neanderthaliens - Frappez d'un



coup bas ou d'un coup à la tête immédiatement suivi du coup de décapitation, puis reculez très vite. A chaque coup porté, votre adversaire reculera ce qui vous permettra d'ajuster le coup de décapitation. Si le monstre est bien exécuté, vous verrez sa tête sauter en l'air.
Gorilles shooters de tibias - Utilisez le coup de pied suivi d'un pas en avant. Répéter la procédure plusieurs fois.
Floasters - Idem gorilles.
Stabbers - Idem gorilles. Possibilité de coup bas à la place du coup de pied.
Poulets mutants - Dès qu'il se jette vers vous, faites un coup bas. Répéter la procédure. Bien exécuté, vous le couperez en deux.

NIVEAU 2 LES CAVERNES

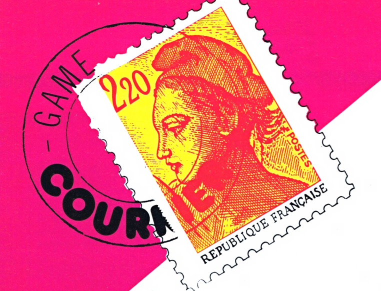
Gardes orc - Utilisez le coup de tête plusieurs fois. S'il commence à vous frapper, utilisez le coup de pied afin de l'éloigner et reprenez le combat.
Carnivores - En règles générales, dès qu'il s'approche de vous, frappez un coup bas. Il recule alors et se prépare à se jeter sur vous. Dès cet instant, tenez-vous prêt pour exécuter un coup de tête. Attendez qu'il soit accroupi pour exécuter ce coup. Le timing est extrêmement important. S'il commence à vous mordre juste après s'être jeté sur vous, essayez à tous prix de vous dégager. Sinon, il vous déchiquettera par terre...
Crabes - Répétition de coup bas.
Etres glissants - Idem crabes.
Gnomes des caves - Comme les crabes en lui donnant des coups de pied pour l'éloigner lorsque c'est nécessaire.

NIVEAU 3 LES DONJONS

Choses des fossés - Eloignez-vous du trou et dès qu'il a ses tentacules au plus haut point courrez et sautez.
Maîtres de donjon - Le meilleur moyen est d'exécuter un coup à la tête lorsqu'il frappe avec sa jambe, et un coup bas lorsqu'il frappe avec son bras. Lorsqu'il s'approche, tentez le coup de décapitation. Si le timing est bon, le résultat est spectaculaire.
Larves géantes - Suite de coups de pied ou sinon prendre de l'élan et sauter par dessus.
Gobblers - Lorsqu'il s'approche, exécutez un coup bas à bonne distance. Si vous êtes bon, vous le coupez en deux. Sinon, une suite de coup de pied marche très bien.
Yeux - Méfiez-vous des rayons électriques. Une série de coups à la tête. Pas de problème particulier...
Orclets - Répétition de coup bas au moment opportun.

NIVEAU 4 SANCTUAIRE DE DRAX

Le grand démon - Un coup de décapitation suivi immédiatement d'un coup bas. Reculez au maximum et répétez le même mouvement. Si vous avez des problèmes, reculez après le coup de décapitation et reprenez la procédure.
Drax - Lorsque vous sentez (c'est une question de feeling !) que Drax va arrêter d'envoyer ses projectiles, exécutez un coup de décapitation. Est-ce la peine que l'on vous répète que le timing est extrêmement important !!!
Allez le cauchemard est fini, vous pouvez la délivrer...



Il y a quelques jours, j'entre dans ma librairie préférée et je vois Game. O surprise, le mag est géant et la couverture itou (j'en « bave » encore...) !
Mais grosse consternation quand j'ouvre le mag, d'abord il prend trop de place, ensuite les articles forment avec les pubs un amas confus, et puis la couverture fait fuir les religieuses en criant. Mais passons, on ne fait pas d'omelette sans casser les œufs.
J'allai repousser dans un coin le magazine quand je vois avec joie le Forum et le concours Street Fighter, c'est tout de même peu pour rattraper la revue.

Stef

Ah, à propos de Street Fighter (le concours) il ne vous reste plus qu'au 15 novembre pour envoyer vos réponses.

Cher Game Mag, je possède un C64 et cherche (désespérément) une société d'échange de logiciels (dans le genre d'Intersofts dont on voit régulièrement les pubs dans vos pages), or je n'en ai toujours pas rencontré qui proposait des jeux sur C64. Pourriez-vous me donner une adresse ?

J. Santini

Nous, on a eu de la pub Intersoft ? Ah bon ! Pour l'adresse, nous n'en connaissons pas, mais peut-être que l'un d'entre vous pourra répondre à Jérôme.

J'écris, car quelque chose me tracasse. Pourquoi tous les jeux qui sortent sur PC n'utilisent pas la carte EGA. Faut- il avoir un programme spécial, comment doit-on faire pour l'utiliser ? A propos j'ai l'impression que vous n'êtes pas très PC ...

Je vous envoie les numéros 2 et 3 d'Am'Ateur, un zine réalisé sur CPC 6128 avec AMX Page Maker. Comme vous pourrez le lire, on aimerais bien abonner Jose Das Neves pour le féliciter pour sa solution de Bard's Tale. Am'Ateur est très peu diffusé actuellemnt, nous sommes prêts à l'envoyer à toute personne nous envoyant une enveloppe timbrée (le magazine en lui même est gratuit, on fait juste payer le port). Am'Ateur, 26 rue Dugommier, 75012 Paris.

CHER GAME MAG (bon début n'est ce pas ?)
J'ESPÈRE QUE TOUT VA BIEN POUR TOI, EN TOUT CAS CHEZ MOI, TOUT VA BIEN.
JE TE CONNAIS DEPUIS LE NUMÉRO 5 ET DÈS que je t'AI VU, ÇA A été LE COUP DE FOUDRE MAIS depuis peu tu M'AS DÉÇU et je ne t'AIME PLUS.
en eFFet, tes CRITIQUES DE LOGICIELS SONT Nulles: DANS Le num.8, MICHEl GROVEAU A MIS 16/20 et LA Méchante MIREILLE MAThieu 17 SeuLeMEnt POUR "CARRIER command". POUR "the GAMES", tu A MIS 2 CRAYONS POUR GRAPHISME (AU LIEU DES 3 MÉRITÉS).

R. Il est toujours heureux de voir des êtres courageux ne pas hésiter à exprimer clairement, lisiblement et de façon nette et franche leur désapprobation. Merci pour cette heureuse participation.

Tout d'abord je dois avouer que Game est l'une de mes lectures favorites, je dis bien l'une car il faut bien dire que je lis aussi tous vos concurrents (excuse me big master); alors j'aurais voulu comme ça en pas-

sant vous demander s'il serait possible qu'un jour vous fassiez un débat sur la concurrence qu'il y a entre vous et les autres, je ne pense pas qu'il soit nécessaire de les citer ou alors il faut être vraiment débile pour ne pas savoir de qui je veux parler.

Jean-Denis

Nous ne sommes pas contre un dossier qui présenterait nos confrères directs. Et pourquoi ne pas les citer : Tilt, Arcade, Micro News, Génération 4. Les autres revues étant le plus souvent dédiées à une machine.

RAPPELLE - TOI BARBARA

Ces mains qui m'attrapent avidement dès que j'arrive, me feuillettent, me parcourent, me froissent ou m'effeuillent. Heureusement, je ne suis pas susceptible... Mais que c'est bon d'être aimé. Evidemment, il s'en trouve toujours pour me critiquer, trouver les petits défauts. Pourtant mes créateurs font tout leur possible, même si parfois ils manquent de temps, de moyens... Comment mieux vous avouer, comme cette artiste de talent, que ma plus belle histoire d'amour, c'est VOUS ! Pourvu que çà doure.

Cher Game, il n'est pas dans mes habitudes d'écrire à n'importe quel canard, pour lui vanter ses mérites (je t'aime, my love, etc...). Ni non plus pour les descendre en flammes. Je ne jugerais donc qu'une seule rubrique. Il y a quelques mois, j'ouvrais un nouveau numéro de Game (le n°6). Je le feuilletais tranquillement quand tout à coup paf ! que vois-je ? Oh miracle et oui à la page 29, le généreux (plus pour longtemps) Docteur Bit, nous annonçait la solution complète de King's Quest III. C'était un très bon point pour votre revue et la fin devait être dans le n°7. Bref rien dans le 7, ni dans le 8, etc... Merci de bien vouloir penser à moi, si 'ou plaît !

La réponse est dans la rubrique Rescue.

Nous avons créé un club Amstrad avec une trentaine d'adhérents, nous éditons un journal avec des Pokes, vies infinies, plans de jeux, adresses intéressantes... Pour tous renseignements, écrire à *Stéphane Levy*, 14 allée des Damades, 92000 Nanterre.

Je me sers de ton courrier pour faire passer une annonce, étonnant non ? Spock pourrait même affirmer : « Ceci est illogique ». Voilà, c'est que je désire créer un fanzine pour Commodore 64 et Amiga. Mais, mais (trois fois mais) ce fanzine sera réservé exclusivement aux techniques de programmation et c'est pour cela que je lance un appel à tous les programmeurs sur C64 et Amiga afin qu'ils m'envoient leur listing, trucs et astuces...

Tarek Demiati,
9 avenue Henri Sellier,
91130 Ris-Orangis

En premier lieu, félicitations... Bon, assez de lèche- bottes, mon problème est simple : je possède un CPC 464 (couleur) et aimerais y adapter un lecteur de disk pouvant recevoir les disk du 6128, est-ce possible ? Faut-il une extension ? A quel prix ? Si vous ne me répondez pas je m'abonne à Tilt et j'injecte la rage à Pinochet puis le lache dans votre rédaction. PS : excusez-moi d'avoir mis un « pet » majuscule à pinochet !

Jean Marc

Chez tout revendeur Amstrad qui se respecte, l'on trouve sans problème des drives trois pouces pour CPC 464...

J'aimerais que les possesseurs de MSX1 et 2 se bougent un peu. C'est inadmissible ! ! ! C'est de la provocation aux yeux des MSXIENS (ENNES). A la sonnerie de 10 h OO, je sors du lycée heureux d'aller acheter Game Mag et Micro News. A 12 h OO ayant dévoré Game pendant le cours d'économie je me plonge dans Micro News. Alors là, c'est la fin de tout, c'est la déchéance, c'est l'apocalypse. Page 20 je lis : « L'Arche du Captain Blood sortira en septembre sur toutes les machines encore en circulation dans la galaxie et non encore contaminées par la bloodmania, y compris Spectrum, Thomson, Mac, Apple 2GS. » Seul le MSX est laissé de côté ! ! ! Ere informatique insinue-t-il que notre machine est un vieux clou ?(à coté du Spectrum je me marre !)...

Dufour



Amstrad CPC

Matériels

Vds Amstrad CPC 6128 couleur, excellent état, 1987 + lecteur K7 + joystick FRF 2800. Tél. 47.81.13.36 entre 19 et 20 heures.

Vds Amstrad CPC 464 + lecteur DDI1 (sous garantie) + 1 manette + jeux K7 et disq. Le tout à 2500 F. Tél. 78.25.53.05. Demander Patrice. Lyon après 18 H.

Vends Amstrad 464 monochrome + de nombreux jeux (Dont News : California Games, Ramparts...) + quelques revues : 2400 F à débattre. Tél. 60.07.70.53.

Vends CPC 464 mono + 67 jeux + joysticks + Magazines. Valeur réelle 3600 F, céder à 2500 F. Le tout en TB état. Tél. 77.24.09.23, Le Guet, 42190 Boën.

Vends 464 coul + drive DDI-1 + ext 65 + 38 RVS + 83 jeux + utilitaires. L'ensemble est au même prix qu'un 6128 avec en + 1 lecteur Dects, 83 jeux, 38 nvs. Pour 4000 F (Toulouse). Tél. 61.83.66.26.

A vendre ordinateur Amstrad CPC 464 couleur + 70 jeux + manette de jeux. Très bon état. Prix total. Tél. 48.57.38.77.

Vends CPC 464 CLR + livres + 50 jeux + cray. optique + 25 revues + joystick. Prix : 2400 F (à débat.). TBE. Tél. 60.02.15.49 après 18 H.
Yannick Le Gall. Merci.

Vends CPC 6128 couleur + 10 disk + 10 revues + 30 jeux env. + lacuage UCPM sur 2 disk. Achèté il y a 4 mois. Tout neuf. Téléphoner le soir (vers 18 H). Vendu 3200 F.

Amstrad. Vds CPC 6128 coul. ; + 60 jeux ; utilitaire ; revues ; livres ; joystick neuf + 7300 F, cédé 3500 F à déb. 65.20.13.26. Demander Jean-Luc.

Amstrad vends CPC 464 mono + MP2F + 11 jeux originaux + manette. Le tout 2600 F. Réponse urgente. Téléphoner au 56.32.44.90. Demander Ludovic (après 19 H).

Vends Amstrad 6128 Hon. coul. + 36 dish : 140 jeux (Blood Combat, School + news) + joystick + revue + surprise. Tél. 99.09.07.88.

Vends Amstrad 6128 coul. + 35 disks pleins (originaux et nutes) + joys. + nbrx magazines et doc. Tous ça pour 3000 F. Jérôme Borel. Tél. 47.57.71.87, après 19 H.

Logiciels

Vds livres pour Amstrad, tous les titres et édition sont disponibles, prix : -40 à -60%. Contacter Hervé au 48.23.50.14.

Vends originaux, TBE, CPC 464 K7 : Migel Mansell : 60 F, Out Run : 50, Sold a Millions : 30 F, Top Ten : 80 F, Feud : 20 F, 4 jeux anglais : 30 F. Demander Alexandre au 86.39.75.11.

Amstrad. Vends K7 de jeux originaux : Mask II ; Out Run ; Predator ; Bruce Lee ; Samurai Trilogy ; Maître de l'univers Asphalt ; Trésor de Us Gold. 50 F l'un. Tél. 42.57.82.07 d'après 7 H.

Amstrad, vds disk originals, Sigma 7 (60 F), Gold Hits II (100 F), Trésors Us Gold (120 F). Teste Olivier, Chemin des Coteaux, 81500 Lavaur.

CPC Fun Club vous propose : jeux, bidouilles... Pour tous renseignements téléphoner au 50.79.09.62, le mercredi matin seulement.

Echange jeux sur 6128 surtout news. Envoyez liste à Levy Stéphane, 14, allée des Damades, 92000 Nanterre.

Vds ou éch. news sur CPC Amstrad. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir. Lagarrique Max, route de Toulouse, 82100 Castelsarrasin.

Amstrad. Vends pour CPC 464 : Mach3 et 7-20°, 50 F, pièces ou 95 F les deux. Contacter Sanou Salif, 8, allée des Violettes, 94240 L'Hay les Roses.

Echange jeux sur 6128, possède news (Street Fighter, Skate Crazy, etc.). Ecrire à Gautier Stéphane, 85, rue Victor Hugo, 44400 Rezé

Ech. matériel sur Paris : Amstrad CPC contre Thomson T07-70. Faire proposition écrite à Raphaël Berna, 15, passage du Génie, 75012 Paris.

Ams. vds CPC 464 + lec. disks + 57 jeux (Tomahawk ; Anti ; Gryzor) + 8 utilit. + manuels + housses de protec + revues + plan « Antiriad » + notice « Tomahawk ». Le tout 4000 F. M. Camus, 23.64.07.34.

Vds Amstrad CPC 464 moniteur monochrome, état neuf. Vendu 1500 F. Christophe Caitucoli, Begude Nord, Bt E5, 13013 Marseille. Tél. 91.70.82.99.

Vds CPC 464 couleur + ext. 64 K (CPM+) + DD1 + 99 disk jeux et pros + originaux + livres + revues + docs + petite formation. Le tout 4000 F à débattre. Olivier au 30.50.03.55.

Amstrad. Vends 6128 M + 3' + Jasmin AM5D + Mo + 250 disc 5 1/4 pleins + livres MA + reuve, TBE. Prix à discuter. Tél. le week au 49.25.57.26 à Olivier.

Vends CPC 6128 couleur (88) + imprimante (s/garantie)) + 40 disks + manuels + revues : le tout 5000 F. Tél. (1) 48.34.81.54. Demandez Eric.

CPC + DD1 + imprimante + disquette + plus de 300 logiciels (CPC 464 couleur). Le tout TBE, pour 4000 F. Joystick et livres compris. Tél. 39.60.59.57.

Amstrad : vds CPC 6128 coul + 100 jeux + revues + housses + doubleur de joyst. + boîte de rang. 3500 F. Nicolas Dislair. Tél. 34.13.73.13 (ap. 18 H).

Vds 464 coul. + 60 jeux + joys. + 4 revues + 2 livres de prog. TBE, le tout 2300 F. Tél. 45.94.12.31 après 17 H.

Vds synthé vocal pour CPC disk + res., bon état, à -50% et même -60%. Contacter Hervé au 48.23.50.14, après 18 H.

Vends CPC 6128 mono + adaptateur péritel + souris + manette + 100 jeux (env. 40 discs) + housses + 70 revues : 5500 F (val. 10000 F). Tél. 82.23.44.06. Heures des repas.

Commodore 64/128

Matériels

Vends C128 + 1541 + Géos + cart. Game-Killer + 1000 logs dont dernières news + originaux + notices + livres. Prix 3000 F à déb. Contactez Guillaume, 27.81.25.14.

Vends C128 + 1541 + monit. coul. + tab. graph + jeux + 2 joy. + 2 boîtes rangement : le tout 3500 F. Vends aussi news, très bas prix. Tél. 45.39.94.50 ap. 19 H. Demander Arnaud.

Commodore 64 vends C64 + lecteur K7 + moniteur couleur 1802 + 35 jeux (Buggy-boy bard Arians II...) + Quicks Hot II Turbo. Le tout 3500 F. Tél. 22.51.93.68, après 19 H. Demander Eric.

Vds C64, 1541C, lecteur K7, Gr. télé couleur 72 Cm, 100 disk, 20 cass., 350 jeux + 50 news, Mags. TBE : 5000 F. 31.40.16.83 après 5 H. Sébastien, 14700 Falaise.

Logiciels

Vends sur C64 jeux disq Only pos Test drive, Street Bighrer, Predaror, Gee Bee air Rally etc. Demandez Gaëtan après 19 H au 21.37.64.82, Carvin 62220 Pas de Calais.

Vds 200 disq + super cycle + Buggy Boy (originaux) pour CBM64 : 700 F ou lecteur Disq 1541 en panne 300 F. Jean-Luc Ngo. Tél. 60.17.10.09 (après 18 H).

Echange Progs divers sur C64. Delacroix Frédéric, tél. 27.27.14.21, le soir. Comment écrire sur le bord de l'écran ??

Atari ST

Matériels

Vends 520 STF (Dble face), monit. couleur, parfait état (11/87) + Joystick + 60 jeux (news, originaux : Explora, Virus, Sinbad...) + utilitaires. Valeur 9000 F, sacrifié 4800 F. Tél. 43.38.47.12 Paris.

Atari vends Atari 520 STF AR + moniteur Philips CM8801 + lecteur Cumana DF + nombreux originaux de qualité + revues, livres. Tél. 43.44.51.26, après 18 H (Xavier).

Atari vends Atari 520 STP AR + moniteur Philips CM8801 + lecteur Cumana DF + nombreux originaux de qualité + revues, livres. Tél. 43.44.51.26 après 18 H (Xavier).

Vends ST520 + 10 jeux + Basic GFA + joystick, très bon état, le tout 3500 F. M. Guyot Alain, 5, allée Petite Branchoire, 37170 Chambray-les-Tours.

520 cherche contacts sur région Angoulème. Tél. 45.95.03.46, le matin uniquement.

Recherche 520 ST, excellent état + logiciels + joystick. Etudie ttes propositions. Tél. (1) 47.05.69.41.

Logiciels

Atari 520 ST DF échange divers (trucs, plans, prgms, solutions). Sur France et étranger. Barbançon Laurent, 95170 Deuil la Barre.

Cherche contacts sérieux pour échanger logiciels sur Atari 520 ST. Tél. 45.80.38.80.

Atari ST cherche contacts pour échanges ou vente de jeux. Olivier Lacanaud, 42, Les Restanques du Thonar, 83130 La Garde, 94.75.57.19.

Echange ou vends news sur Atari ST (Super Hanon ; Off Shore ; Garfield ; etc.) L. Boumeddane, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.

Attention ! Cherche contacts pour Atari ST en vue création club dans la région de Pau. Débutants ou amateurs avertis. Demandez Jérôme au 59.61.32.15.

Vends multifacé 2 + 2 disks : 350 F. Synthé. Voc. : 250 F. Les 2 : 500 F. Ou échange contre St-Replay. Demander Olivier au 47.30.27.91.

Vds Atari 130 XE + disk drive 1050 + joysticks + jeux (TBE) : 2400 F à déb. Vds jeux pour ST (Knightmare, Major Motion, Space Shuttle...), -40%/prix. Tél. 25.02.77.88.

Amiga

Echange news sur Amiga 500, nous connaissons de nombreux groupes, B.S.1,... Tél. 66.20.17.75. Sébastien Bastide, 5, rue de Guarene, Bouillargues 30230.

Amiga 500 cherche contacts pour échange de jeux. Vends voyage au centre de la Terre pour ST, 200 F + nombreux originaux MSX. Sailly F, 70, rue de La Halle, 59800 Lille.

Amiga 500. Cherche contacts sérieux et durables. Débutants ou confirmés. Réponse assurée. Dévolder Audrey, 60, rue des Saules, 31830 Plaisance T.

Echange nbrx jeux sur Amiga et sur C64 en disk. Réponse assurée. Possibilité de vente. Valentini Yvan, 3, place Nobourg, 01140 Thoissey. Tél. 74.69.70.79.

Urgent ! Vds Amiga 500 + moniteur couleur (le tout garanti jusqu'en juillet 1990) + 50 disks + 17 jeux + extension 512 Ko. Valeur 10200 F, cédé à 7500 F ! Tél. 38.44.61.07.

Thomson

Matériels

Vds T09 + mon. coul. + souris + cray. opt. + Lep + interf. joys. + 2 joys. + imp. 80 col. + cart. assembl. + 17 disk + 4 K7 + Doc + Papier imp. Tout : 4500 F. Tél. 57.51.27.09 (Rég. Bordeaux)

Vds T09 + imprimante Prg 0600 + moniteur coul. + modem + ext musique-jeux + 1 manette + jeux + 10 disks vierges + synthé-vog. Frédéric Prala. Tél. 32.45.24.75.

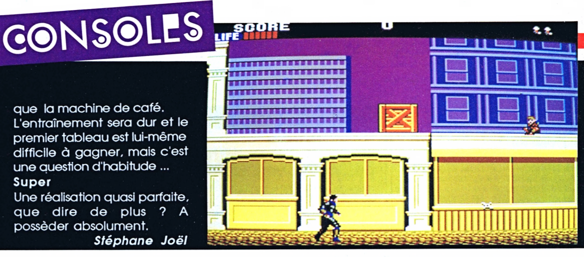
Vends lecteur K7 pour M05200F jeux (Vampire, Quad, Karaté, Eliminator, Aigledor, 80 F pièce, frais de port in. David Bottiligine, 10, rue Carnot, 60800 Levignen.

Economisez 6000 F ! T08 + Moco + disk 3.5 DFDD + impr. 80CL + joys. + c. opt + 150 softs : 7000 F. A. Vuillefroy, 13, rue des Jonquilles, 81600 Gaillac. Tél. 63.57.58.04.

Vends T09 + imprimante + mon. couleur + nombreux logiciels + interfaces : à débattre. Aerts Jérôme, 60, av. Paul Chadon, 51200 Epernay. Tél. 26.54.37.94.

Vds M06 moniteur couleur, crayon optique, manette, jeux plus livres. Prix intéressant, 3000 F le tout. Téléphonez au 54.27.56.59.

Coupon-réponse à retourner **avec un chèque de 25 F** à l'ordre de Game-Mag à :
Game Mag PA, 5/7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé
Machine : ☐ matériel ☐ logiciel



SHINOBI

Ah ! Que vous avez de la chance de vous être procuré *Game* ! En effet, la dernière nouveauté Sega, *Shinobi* - adaptation du célèbre jeu d'arcade de l'éditeur japonais - est enfin sortie sur console !

Vous jouez le rôle d'un samouraï des temps modernes qui doit délivrer des fils de milliardaires prisonniers de la Mafia. Vous vous en doutez, cette mission, les bandits japonais sont plutôt coriaces. Dur ...

Vous disposez pour réussir de traditionnelles étoiles de ninja, en nombre illimité, et de vos deux poings. Les ennemis sont armés d'un pistolet (les chefs) ou d'une hache (les simples péquins).

Graphisme ? Whaou !

Vous sautez, tirez ou vous vous couchez. L'animation est aussi réaliste et rapide que l'arcade. Les graphismes sont également très bien réussis. Shinobi bénéficie d'une musique aussi agréable et entraînante que la machine de café.

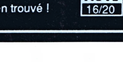
L'entraînement sera dur et le premier tableau est lui-même difficile à gagner, mais c'est une question d'habitude ...

Super

Une réalisation quasi parfaite, que dire de plus ? A posséder absolument.

Stéphane Joël

SEGA	
■ **Pour**	AGE 10 ANS
- animations	
- graphismes	DUREE 1 an
- musique	
■ **Contre**	NOTE 16/20
- j'ai rien trouvé !	



P.A.

Commodore 64/128

Logiciels

Vds ou échange news sur C64 K dont : Bad Lat, Lal. Games, Arkanoïd2, Gauntlet2, Milkey Mouse, 720°, ShackleD, Road Blaster, Lybernoïd, 75 F pièce. Tél. 64.99.67.43, r. parisienne.

Vds logiciels originaux dont 720°, Cybernoïd, Mickey Mouse, Lazertag, Roadblaster, Arkanoïd 2 et L... 70 F pièce. Possède C64 + 1530. Tél. 64.99.67.43.

Echange anciens et news sur C64 K7. Réponse assurée. Callens Patrice, 3, avenue des Fleurs, 59262 Sainghin en Melantois.

Vends ou échange news CMB 64 (Games Winter, 4x4 off Road, Giana Sisters, The Train, Test Drive, Apollo 18, etc.). Michaël Mattel, 10, rue Leonce Bajart, 39540 Caudry.

Divers

Matériels

Vends Spectrum 128 + 2 avec écran monochrome manuel, 30 logiciels. Acheté en novembre 1987, je vous le vends 1500 F. Norbert au 28.61.06.41 après 18 H ou 12 H.

Vds MSX2 Philips 8255 2 drives + 200 logiciels, 4000 F, MSX1 Cannon V20 + 50 jeux, 2500 F. Philippe au 48.46.85.71 ap. 18 H.

Vds imprimante Tandy DMP 130A, neuve, téléphoner après 18 H. M. Fusil, 20.84.25.50. Prix à débattre.

Vends Spectrum 48 K muni d'un clavier mécanique + ampli-son + 100 jeux + joystick et adaptateurs Secam + péritel + livres. Prix : 2900 F. Tél. 78.32.22.87.

Affaire ! Vends PC1612 H020, couleur, 30 jeux utilitaires, TBE, 10 disquettes vierges, livres : 14000 F à débattre. Guy-Louis Grau, 91, rue Garibali, 69006 Lyon.

Vds console Sega + 4 jeux + Light Phaser ; 2000 F. Vds CPC464 coul. + 15 jeux originaux + drive + 3 disks jeux + synthé vocal ; 3600 F. Téléphoner après 5 H au 80.47.38.13.